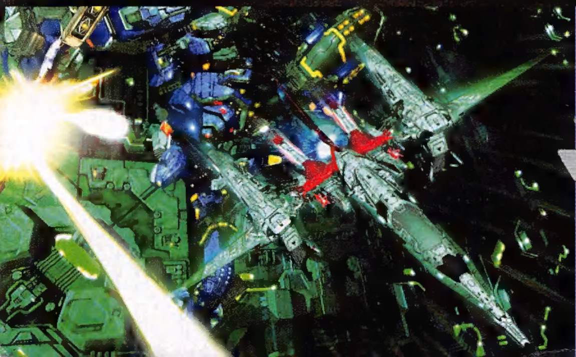

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
ASCII MOOK
Vol.3 680yen
アルカディア
ARCADIA
POW
攻略特集
グレート魔法大作戦
ロードランナー・ザ・ディグファイト
アクアラッシュ
ストライダー飛竜2
DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
Mr.DRILLER
SPAWN In The Demon's Hand
特集2:アジゲーが今熱い!
ASIAN GAME INFERNO
〜亜細亜的電像遊戯大全〜
特集1:この春の最新ゲームを一挙紹介
AOU 2000
AMUSEMENT EXPO
ギルティギアX
パンチマニア 北斗の拳
サイヴァリア
HEAT HEAT CAPCOM!!
[MARVEL VS. CAPCOM 2]
丸ごとカプコン大特集!


鉄道浪漫、第3章
たとえいつも見慣れた通勤路でも、電車と一緒ならばドラマがある。ロマンがある。
進化する定番、電車運転ゲーム「電車でGO!」シリーズ、ついに第3章の開幕です。
LET'S GO BY TRAIN! 3
電車でGO!3
通勤編
熱き電GO!フリークへの挑戦「鉄人モード」も追加。●最新基板「TYPE-ZERO」を採用。さらに鮮明で美しい画面を実現。 © TAITO CORP. 1999
インターネットハイスコアランキング開催!
Access! ⇒ http://www.taito.co.jp/d3/ray/
PlayStation
PocketStation
4月20日発売予定 標準価格 5,800円(税別)
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田西1-16-28 タイトーお客様係 TEL.045-593-7115(受付:月～金13:00～17:00)
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。

TAITO®



●全くの新規路線5路線、13車種。●時刻変化を選択できる「リアルタイムモード」搭載。●初心者でも気軽に運転を楽しめる「ファミリーモード」と



RAYシリーズ完結篇。

RAYCRISIS

レイクライシス




育成
プール調教方法説明
ミング良くゲージの中央でボタンを押してください。
失敗すると馬がおぼれてしまいます。
おさえボタン or ムチボタン
調教トレーニング
出走登録
次のレースに登録しますか。
次走は、京都芝１６００Ｍです。
レース出走
ハラパンは、初めてのレースで精一杯頑張りました。
レース結果の反省
記録保存
信頼度アップ
持ち馬をカードに保存
引退
強くなった馬を引退させて親馬へ。そして…
かわいい女の仔が生まれました。ずいぶん元気な仔馬ですね。
あなただけの2世馬誕生
栄光の血は受け継がれ、最強馬を目指す


ソルトウォーター ルアー フィッシングゲーム
セガ マリン フィッシング
SEGA MARINE FISHING ™
© SEGA 2000
種類、大きさで異なる魚のヒキをリアルに再現!!
10種類以上の巨大魚を狙い、大海原へキャスト！
GIANT TREVALLY
ロウニンアジ
61.86 kg
CATCH POINT 1100 pts
WEIGHT POINT 309 pts
TOTAL POINT 1356 pts
1本のロッド握り締め、青く透明なフィールドへと繰り出す。海釣りの魅力が満載!
3つのフィールド
16種類のルアー
釣れる魚は10種類以上！
さんご礁帯 (Coral Reef)
沖 (The Offing)
遠浅 (Shallow)
●すべてのフィールドをクリアすると…。そこには、アングラー達の“夢”が…。



名馬、誕生。
ダービーオーナーズクラブ
DERBY OWNERS CLUB
馬を鍛え育てる喜び、感動、満足感！
競走馬育成シュミレーションゲーム！
最大8人でのマルチ対戦プレイ！
© SEGA 1999
全部で10種類!!
自分だけの競走馬をつくり、強く速く育てる。
そのデータを記録しカードで持ち運び、他店のマシンでの「遠征プレイ」が可能。
引退後は繁殖馬として、その血統で新馬をつくり将来への夢を託す。
さらに、複数の馬を持ち、いわゆる「軍団」を形成したり、
実在する競走馬の写真入りカードのコレクション性など、楽しみ方がいっぱい。
自分だけの馬を持ち歩ける！
「オーナーズカード」システム
1枚のカードに1頭の馬を記憶できる。全国に設置してある全ての当ゲーム機で、このカードに記録されている持ち馬を使用してのプレイが可能!
盛りだくさんな内容も、わかりやすいシンプル操作！
SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

アルカディア ARCADIA

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE Vol.3

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

ASCII MOOK

CONTENTS

3大総力特集



タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 吉崎観音「MARVEL VS. CAPCOM 2」

発行所/株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111（大代表）
☎03-5433-7156（編集部）

GAME LIST

AD LIST

徹底攻略 MARVEL VS. CAPCOM 2

HEAT HEAT CAPCOM

丸ごとカプコン大特集



新しいアーケードゲームのありかたを問う、ドリームキャストとの連動路線をひっさげて、カプコン対戦格闘作品のイズムを集結した「MARVEL VS. CAPCOM2」がついにリリース! また、強力なシューティング作品を生み出す「ゆりかご」となっているパートナーシッププロジェクトもいよいよ本格始動。未曾有のピッチでシューティング作品をリリースする予定だ。そんな元気メーカー、カプコンを特集してみたぞ。

TABLE OF CONTENTS

CAPCOM UNIVERSE

カプコンユニバース

カプコンがゲームメーカーとしての歴史を歩みはじめてから、16年の歳月が流れた。その間に、「カプコン」という小宇宙はとどまることなく膨張し続け、その流れは澱むことを知らない。すべてカプコンがアーケードゲーム業界に残した偉大なる軌跡を、今一度再確認してみよう。すべての昨日は、未来へと繋がっていく証であることが、君にも見えてくるはずだ。

In the year of CAPCOM

1991年 ストリートファイターII

伝説の開闢

1991年。この年はアーケードゲーム業界にとって忘れられない作品が出現した。その名は……、

『ストリートファイターII』

その後のゲームセンターを一変させた、記念碑的作品である。このゲームにより、カプコンの名は世界に轟くこととなり、ビデオゲーム市場の拡大に多大なる功績を残した。

1レバー6ボタンが生み出す豊富なアクション、緊張感の途切れることないゲーム展開、必殺技の概念、そして強烈な個性を持ったキャラクターたち。これらは、今までカプコンが培ってきた技術と情熱が結晶したものであった。

『ストII』発売以後、すべての格闘・アクションゲームはその影響を受けることになり、影響力は今だに薄らいでいない。

だが、『ストII』はカプコンが次なる段階に進むための通過点の一つに過ぎなかった。ここから、カプコンの宇宙はさらなる膨張を続けていったのである。



それまでのスタンダードを覆すキャラクター群。ドカベンを凌ぐ迫力だ。


「対戦」という新たなコミュニケーションを作り出した、その功績は大きい。



『ストIIダッシュ』の発売で、バージョンアップという概念が認知された。

B.C（ビフォーカプコン）

1989年 加速する光彩

独特の陰影のついたグラフィック、「存在」を確かに感じさせる硬質なキャラクター描写。それまでカプコンが培ってきた表現技術は、新基板「CP-システム」の登場と共に爆発的な飛躍を遂げた。

飛躍したのは視覚面だけではない。CP-システムは、それまで「不可能」とされていたギミックや処理を可能にし、同時に「ゲーム性」をも進化させていった。

『ロストワールド』『大魔界村』『ストライダー飛竜』といったCP-システム初期の作品群は、その時点でのカプコンの持ち得る力を総動員させて、ゲームの「可能性」に真っ向から挑んだ秀作たちであった。


「ローリングスイッチ」という新機構を採用したロストワールド。CP-システム第1弾だ。

1984年 黎明の扉

カプコンの歴史は「シューティング」と共に幕を開けた。

記念すべき第一作は『バルガス』。スタンダードな縦スクロールシューティングであるが、自機は通常ショットの他に「貫通弾」という弾数制限のある特殊ショットを装備しており、プレイヤーは状況により使い分けを迫られた。

この方式はバルガスの正統後継作品と言うべき『エグゼドエグゼス』に受け継がれ、さらに洗練されていくことになる。

黎明期を司るもう一つの雄が『1942』。こちらもスタンダードな縦スクロールシューティングだが、宙返りして敵弾をかわせる「緊急回避」が採用されており、今でいう「メガクラッシュ」の原型とも言えるシステムは、この時点で生まれていた。



『ソンソン』もこの時期に発売された作品の一つだ。この時代のカプコン作品から「二人同時プレイ」が波及したと言ってよい。



歴史に第一歩を刻んだ『バルガス』。ボーナスシステムなどに見るべきところは多い。

カプコンの歴史（代表作）

1984
- ○バルガス
- ○ソンソン
- ○1942

1985
- ○エグゼドエグゼス
- ○戦場の狼
- ○魔界村

1986
- ○戦いの挽歌

1987
- ○1943
- ○ブラックドラゴン
- ○ストリートファイター

1988
- ○ロストワールド
- ○大魔界村

1989
- ○ストライダー飛竜
- ○ドカベン
- ○ドカベン2
- ○クイズカプコンワールド
- ○ファイナルファイト
- ○エリア88

1990
- ○マジックソード
- ○ニモ

1991
- ○ストリートファイターII
- ○ワンダー3
- ○キャプテンコマンドー

1985年 伝統への息吹



アーケード史に燦然と輝く『魔界村』。ジャンプアクションゲーム界の典範とも言える完成度を誇る。世界観とゲーム性が高いレベルで融和した作品でもある。

カプコンが頭角をあらわし始めたのは「アクションゲーム」という戦場において、であった。

作りこまれた世界観と、プレイ意欲をかき立てるアイデアの数々。反射神経、知力を総動員して初めて突破口が見えてくる、絶妙なゲームバランス。それは「一歩でも先に進みたい」という、ゲーマーのプライマリティな衝動を強烈に揺り動かした。

どこまでも深い闇・魔界村。吹きすさぶ退廃の宴・戦いの挽歌……。

思えば、この時期の名作たちが、カプコンの今後の進むべき道を示唆していたのかもしれない。

1989年 刻まれし碑

カプコンのお家芸である「格闘ゲーム」。このジャンルが完成に至るまでには、様々な模索が行なわれていった。

ジャンルが成立するにあたり、特に重要な役割を果たしたゲームが2つ存在する。

圧力センサー内蔵ボタンを使用し「格闘のコンセプト」をそのままゲームで体現させた『ストリートファイター』。

自由度の高いアクションを実現させ、その後の多くのゲームに影響を与えた『ファイナルファイト』。

この2つの流れが融合し、後世の『ストII』、ひいては「格闘ゲーム」と一大言うジャンル形を作っていったのである。

そして、忘れてはならないのが、山田太郎の大活躍を描いたカードゲーム『ドカベン』。しかし、格闘ゲームジャンルの成立には微塵も貢献していない。

ガード、コマンド必殺技といった要素が成立したゲームでもある。




今プレイしても驚きの爽快感をもつファイナルファイト。


現在のカードゲームブームを先取りした感のあるドカベン。

1998年
融合という名の拡大

98年からスタートした「パートナーシッププロジェクト」において、カプコンは新たなる未踏の地へとその駒を進めた。

カプコンが持つ技術を他社に提供し、他社からは新しいノウハウを吸収。結果生み出されるゲームたちは、これまでに類を見なかった魅力に満ち溢れている！



企業の枠を越え、情熱は「ゲーム」という一つの作品に集約されていく。かつて、プレイヤーすべてが夢見た未来が、今、ここにあるのだ。





パートナーシッププロジェクト第一作「ギガウイング」。誰もが認める完成度の高さ。

1997年
伝統の継承者

ストリートファイターIIの直系とも言うべき作品が『ストリートファイターIII』である。このシリーズは「原点回帰」を目指しながらも、単なる焼き直しではなく、確かなる存在感を持った「新しい作品」としてのステータスを築くことに成功した。

過剰な演出やキャラクターに頼る必要はなかったのだ。プレイヤーたちが欲していたのは「対戦の緊張感」。真剣に遊び込めるフィールドこそが、必要だったのだ。



コアな対戦ファンを熱狂させたストIIIサード。今なお各地のゲーセンで激闘が続いている。

1996年
模索の海を越えて

既存のゲームジャンルにはない「新しい何か」を生み出すことに関しても、カプコンは貪欲だ。

『カプコンワールド』に端を発したクイズゲームや、『ウォーザード』で見せた新機軸の成長型アクションゲームなど、数々の意欲作が世に輩出されていった。それら作品のどれもが、今日のカプコンを支える血肉となっているのはご承知の通り。



96年に発売された『クイズ・虹色町の奇跡』。ヒソカに続編が待たれる。



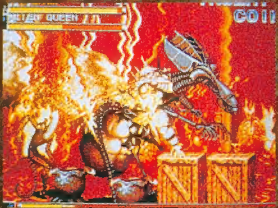
パスワードで成長記録が可能な『ウォーザード』。CPシステムIII第1弾だ。

1995年
増幅していく衝動たち

様々な要素を盛り込みつつ、カプコンアクションゲームの系譜は「確実な」進化を遂げていった。

多人数同時プレイを主眼に作られた『キャプテンコマンドー』、壮大なスケールで描くファンタジー『D&D®』シリーズ、そして極限まで自由度を追い求め、いまなお横スクロールアクションの頂点に君臨する『エイリアンVSプレデター』。

今後ともさらなる発展が期待される、絶やしてはならない王家の血が、ここにある。



ドカベンの発売から5年、『エリプレ』はアクションゲームに対する一つの回答を出した。

NEXT

1992
○ストリートファイターII'
○天地を食らう2

1993
○スーパーストリートファイターII
○パニッシャー

1994
○スーパーストリートファイターIIX
○ヴァンパイア
○エイリアンVSプレデター
○X-MEN
○D&D® タワーオブドゥーム

1995
○ヴァンパイアハンター
○ストリートファイターZERO
○ストリートファイター・ザ・ムービー

1996
○ウォーザード
○クイズなないろドリーム 虹色町の奇跡
○X-MEN vs ストリートファイター
○スターグラディエイター
○ストリートファイターZERO2
○D&D® シャドーオーバーミスタラ

1997
○ストリートファイターIII
○ヴァンパイアセイヴァー
○バトルサーキット

1998
○ジョジョの奇妙な冒険
○マーヴルVSカプコン

1999
○ギガウイング（タクミ）
○ストリートファイターIII 3rdSTRIKE
○パワーストーン

2000
○スポーン
○グレート魔法大作戦（ライジング）
○マーヴルVS.カプコン2

2000年
次世代への扉

時代の推移と共に、カプコンのスタイルもよりアグレッシブに変化していく。コンシューマゲーム機との同時期連動、家庭用通信網を使った対戦環境の整備など、常に新しい試みの提示、展開を続けているのだ。

今回発表された『マーヴル VS. カプコン 2』は、これらプロジェクトの試金石とも言えるゲームである。カプコンが『X-MEN』以降築いてきた自由度の高いシステムと、「VS.」シリーズの醍醐味であるチームバトルが最大限に味わえる、この春最大の話題作だ！

アーケードゲームの新しい形の展開は、このゲームから始まると言ってもいいだろう。これからも進化をし続けるカプコンから、一瞬たりとも目を離せない！





この先の注目作として詳細の発表が待たれる『SNK VS. CAPCOM』。

1997年
新境地への挑戦

カプコンのお家芸といえば「2D」という感があるが、3D方面への進出も盛んである。

97年に発売された『スターグラディエイター』を皮切りに、ポリゴンを使用したゲームのリリースにも精力的だ。

99年にはNAOMI基板を使用した『パワーストーン』を発表し、一風変わった着眼点で注目を集める。

最新作『スポーン』はカプコン初の3D視点アクションとして、現在アーケードにて地獄に接続中である。

今後は『パワーストーン2』『ジャスティス学園2』などの発売が予定されており、この先、最も注目が集まる分野ではないだろうか。カプコンならではの展開に期待したい。



発売間近の『パワーストーン2』。冒険野郎の心をくすぐる仕上がり。



宇宙を舞台にした異色格闘。エフェクトの凄まじさは新宿歌舞伎町界隈で話題に。

1994年
開かれた可能性

ストIIシリーズの次にカプコンが放ったのが『ヴァンパイア』シリーズであった。システムからグラフィック、すべてがストIIと一線を画すも、根底に流れる「カプコンイズム」はより輝きを増し、格闘ゲームのさらなる可能性を見出すに至った。

時を同じくして『ストリートファイターZERO』シリーズも並行して展開。幅広い層に支持を得た。



「人ならざるもの」が繰り広げる格闘劇は、開発スタッフの溢れるイマジネーションの産物だ。



カプコン格闘ゲーム史上、例を見ないほどいろいろな試みがなされた『マーヴルVS.カプコン2』。果たして、開発スタッフはどのような考えのもとにこの作品を開発していったのだろうか?

須藤克洋 × 中江竜也

対×決

「コントローラをもって、ゲーセンに行こう!」

『マーヴルVS.カプコン2』開発者インタビュー

ユーザー同士が刺激しあうことを狙いに

——NAOMI、DCの同時展開という例のない試みを行なっていますが、目標としたものは?

中江　業務用と家庭用は発売時期をずらして盛り上げるのが従来までの手法だった訳ですが、今回は同時展開が盛り上がりにつながるように、ユーザーがどちらもプレイしたくなる、そしてプレイしやすいシステムの確立を考えました。

　具体的には、DCのコントローラを接続できるようにしたり、DCのコントローラでプレイしても、ゲームセンターでプレイしても、操作にとまどわないような配慮をしました。

須藤　違和感なく遊べるようにしようと。けっこう苦労しましたね。

——VMの使用やDCとの連動で、苦労された点は?

中江　当初はNAOMIとDCで、内容がほとんど変わらないものを同時発売しようという企画でした。しかし、それだと家庭用を入手してしまったら、それで終わりになってしまう可能性があります。それぞれにどういったウリを盛り込もうかというときにVMの存在に着目しました。

　VMの採用に際しては「進化」というテーマを決めました。NAOMI、DCそれぞれでVMを進化させることによってうまく連動をとれれば、アピールしやすいのでは?と、考えたんです。

——今の形になる過程で、他にどんなアイデアがありましたか?

中江　通常は当初の企画規模から縮小していくものなのですが、今回は「やろう!」と思った以上のことが実現して、最初に考えていたものより大きくなってしまいました。採用しなかったアイデアはほとんどないですね。

須藤　そういう意味ではスゴイ充実感がありました。完成度はかな

VS.シリーズの歩み



今年発売が確実視される、VS.シリーズの極北『SNK VS. CAPCOM』の開発画面。どんな仕上がりになるだろう?

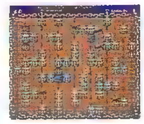
リュウ、ケンといったストリートファイターと、サイクロップス、ウルヴァリンといったマーヴルコミックスの超一流キャラクターが夢のクロスオーバーを果たした記念作、『X-MEN VS. ストリートファイター』。VS.シリーズの歴史はまさしくここからはじまった。そして、続編『マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター』から、さらに『マーヴル VS. カプコン』を経て、現時点での最新作『マーヴル VS. カプコン 2』にいたる過程は、読者諸兄にはすでに語るまでもないだろう。だが、これらVS.シリーズの根幹を支えるシステムが『X-MEN』および『マーヴル・スーパーヒーローズ』という2作品から熟成されてきたことは御存じだろうか? VS.シリーズとはいわば、この2作品にカプコンキャラクターという血統を加えたサラブレッドなのだ。

ゲー事典　ハミダシ質問BOX……ARCADIA：ところで、アシストタイプの「突進」と「移動」の違いというのは何なんでしょう? 中江：よく聞かれるんですけど(笑)、正直なところ、一言でいい表せない攻撃を繰り出すキャラクターもいますからねえ……(苦笑)。 ARCADIA：やっぱり苦し紛れ(笑)? 中江：まあ……、出してみてのお楽しみということで(笑)。

カプコンオリジナルキャラクターズ



過日、キャラクターイラストをもとに、新キャラクターの身元考察が行なわれていた編集部にて。「ソンソンはいいとして、ルビィ ハートは海賊だから『ひげ丸』に出てくる船長の女キャラ版だろう。さて、アミンゴは何だ？　「うーん……」「『サボテン○ンバーズ』じゃないのやっぱり……」以降定説となる。


1984年『ひげ丸』

り高いと自負しています。

――納得のいく結果を出せた要因はどの辺にあったと思いますか？

須藤　新しいことをしているという楽しさがあったので、スタッフ一同、充実してがんばれたからだと思います。

新キャラクター誕生秘話

主役を張れるようなカッコいいオリジナル新キャラクターがほしかった

――今作にはソンソン、アミンゴ、ルビィ ハートというオリジナルキャラクターが登場しています。これらのキャラクターが誕生した経緯を教えて下さい。

中江　いままでのVSシリーズには憲麻呂くらいしかオリジナルキャラクターが登場していません。今回はなんとしても新キャラクターを入れたいと当初から思っていました。

キャラクター担当者にデザインを募集したところ、企画の江口が昔のゲームキャラを復活させたいといって、ソンソンを女の子にアレンジしたデザインをよこしたんですよ。インパクトも強いし面白いので採用になりました。アミンゴは、カプコン側に人間離れした動きをするタイプのキャラクターがいないため、それができるキャラクターを求めてああいったデザインになっていきました。

ルビィは、リュウやサイクロップスのように、主役を張れるようなオリジナル新キャラクターを、とデザイン募集をしたときにあがってきたキャラクターです。

――それでは、3人の中ではルビィが主人公格なのですか？

中江　そうです。カッコイイ女性が主役を張るゲームはあんまりないですよね。その辺も新たな試みということで。

――マーヴル側にはケーブルとマロウが追加されていますが、その選択基準は？

中江　社内にアメコミに強いスタッフがいるのですが、まず彼に候補を出してもらいます。見た目で攻撃方法がわかりやすいということと、いままで登場した歴代メンバーとキャラクター的にかぶらないこと、そしてカッコいいこと、という基準での選択の結果、そのふたりになりました。

ケーブルは、サイクロップスの息子なんですが、未来からきたという複雑な設定の面白さも考慮しました。

――ウルヴァリンがふたりいる理由はなんでしょう？

中江　最初に前面に押し出そうと思ったのがアダマンチウムを失ったウルヴァリンでした。しかし、どちらも入れてほしいというマーヴル社側の意向がありましたので。

――性格分けには苦労したのではありませんか？

中江　そうですね。見た目では微妙な差しかないので、どこで差をつけたら一番わかりやすいか悩みました。

細かい部分で微調整をしているので、是非とも両方遊んで、違いを見つけてほしいです。



変更されたボタンシステム

中ボタンがなくなっても楽しめる要素は十分に用意した

――6ボタンシステムから4ボタンに変更されましたね。

中江　一昨年の年末にこの企画が上がった頃、ちょうど前作のDC版が発売されたんですよ。それを遊ぼうと思ったときに、コントローラでは遊びにくいということに気づきました。そこで、パッドの操作系を活かせれば面白いのではないかという逆転の発想をしたんですね。業務用にも同じ操作感覚を持ち込めれば家庭用ユーザーもゲームセンターに行きやすくなるはずと考えました。

6ボタンだと同時押しが多くなるため、直感的にわかりづらいというのも理由のひとつです。攻撃ボタンを減らしてパートナーボタンを用意すると、3人を操る感覚が出せたんです。当初社内でも批判的な意見が多かったのですが、ロケテストや、テストプレイの結果から、新システムでも違和感なく遊んでもらえると確信しました。

――中攻撃が出せないことによるデメリットもありますが？

中江　そこがなくても楽しめる要素は十分に用意したので、新しい楽しみ方を見つけてほしいですね。

新システムの採用理由

今から直したい点ですか？　今回はないくらい作りました

――多数追加された新システムに

ついて聞かせてください。

中江　今作を企画した当初から考えていたウリが、3対3にするということです。そして、ハイパーコンボをプレイヤーキャラ3人で数珠繋ぎにできるディレイドハイパーコンボを考えてみました。これには船水も面白いといってくれたので、すんなり決定することができました。

アシストタイプセレクトも最初から考えていた要素のひとつです。当初は性格システムというもので、強気なリュウなら燃える波動拳。冷徹なリュウなら凍る波動拳をだすなど、性格によってかわるものにしようかなと。そこから始まって、わかりやすく目的別にできないものか試行錯誤した結果、今の形になりました。

スナップバックは、システムが固まりつつあった後半になってからでてきたネタです。プレイヤーキャラクターが3人もいると、体力が少なくなったら交代交代で、タイムオーバーになりがちでした。そこで「相手の待機キャラを無理やり引っ張ってこれるものがないかなぁ?」という意見が出たので「じゃぁ、そんな技を作ろう」ということになりました。

これによって目の前の敵か、待機中の敵かどちらを先に倒すかという、順番を考える戦略性や駆け引きが出てきたので、より面白くなったと思います。

――ディレイドハイパーコンボとヴァリアブルコンビネーションとはどのような差別化を?

中江　ディレイドハイパーコンボは、間口は広いけれども奥が深いという感じですね。繋ぐ順序やキャラクターの順番など、考える要素が多いですし。ヴァリアブルコンビネーションは以前からあったものなので、わかりやすく簡単に、誰でも派手に技が出せるものとして、今回はコマンドなし、ボタン同時押しで発動できるようにしました。非常に簡単にスゴイ技が出せるモノとして作ったので、そこを入り口として自分なりのディレイドハイパーコンボを見つけていくという風に、ステップアップしていってほしいですね。

――トータルダメージとしてはディレイドハイパーコンボに重点をおいたのですか?

中江　工夫次第でダメージ量を上げられるという点にディレイドハイパーコンボの優位性がありますね。ヴァリアブルコンビネーションは一定量のダメージを与えるものとして位置付けています。

――連続技として成立しない組み合わせもあると思うのですが?

中江　そういう組み合わせもありますが、その場合は順番を変えたり、ガードされた後の状況もいろいろなので、新たな使い方が見えてくると思います。ディレイドハイパーコンボは、自分の戦略次第で良くも悪くもなります。

――バランス調整にあたって、目指した方向性は?

中江　まず、攻撃ボタンが少なくなったことで、やれることが少なくなってしまったような印象を与えてしまうかもしれないので、6ボタンでできたことはだいたいできるようにしました。具体的には6ボタンでできていたチェーンルートは、4ボタンでも押す回数の違いで再現できるような配慮などですね。また、必殺技で中ボタンによる効果が重要だったものに関しては、弱や強に移動するなどの入れ替えを行ないました。

また、ダウン回避の種類を減らし、起き上がり側の有利な点を減らしたり、チェーン中のアシストは一回きりという制限をつけて、無限をなくしたり、空中ダッシュの制限やダメージの見直しなどなど、目立たないところもいろいろ調整し、一新したつもりです。

――もっと、こうしたかったという反省点はありますか?

中江　う…………ん。ない!

須藤　それくらい作り込みましたね、今回は。







2D格闘ゲームもNAOMIへ

NAOMIは作り手側のアイデア次第でいろいろな表現を生み出せるハード

――2D格闘ゲーム初のNAOMIベースタイトルとなったわけですが、NAOMIでの2D格闘ゲーム開発はいかがですか?

中江　扱える容量が増えたというのが大きいですね。特に今回はキャラクター数を見てもらってもわかりやすいと思いますけど。あとは3Dが使えるというところで、うまくそれを組み合わせて新しい表現を生み出すことが可能なハードだと思いました。

ゲームやキャラクターが2Dであっても、新しい見せ方ができます。2Dゲームを作っても、活きるハードですね。作り手側のアイデア次第でいろいろな表現を生み出せると思います。

今回、キャラクターは2D、背





TATSUYA NAKAE
株式会社カプコン 開発本部 第1開発部

ディレクター
中江竜也

過去携わってきた作品では、企画マンとして参加。今作ではディレクターとして作品をまとめる立場に。
担当作品：
『ウォーザード』
『私立ジャスティス学園』
『パワーストーン』
『MARVEL VS. CAPCOM 2』

ゲー事典 ハミダシ質問BOX……ARCADIA：どうしたんです? 須藤さん。登場するやいなや、そんなハジッコのほうに座ったりして。 須藤：今日はちょっと目が腫れてて、ちょっとナァ。 ARCADIA：プロデューサーともあろうお方がそんなことでは、さ、こちらの真ん中の席へ。ささ。 須藤：いやいやなぁ……。 ARCADIA：ささ、こちらへ。 須藤：ヴー。



景は3Dと分けたことで、キャラクターが見やすくなりましたね。最初は「キャラクターとなじんでいない」「違和感を感じる」等の声が多かったのですが、それが逆に自分を見失いにくくなり、ゲーム的にはすごく遊びやすくなっていると感じ、この方向性でまとめるようにしました。

曲は単純明快にカッコよく

ゲームっぽい音楽じゃないという意見が多かったが、逆にそう感じてもらえたことが成功だった

——曲のほうは、今までにない仕上がりになっていますね。

中江　今回はアーティストなどは起用せずに、既存の素材集などを組み合わせて曲を作りました。

また、今作のテーマ「新しいコトをしたい」という試みは、曲のほうにも一貫させていて、歌わせたりもしましたね。

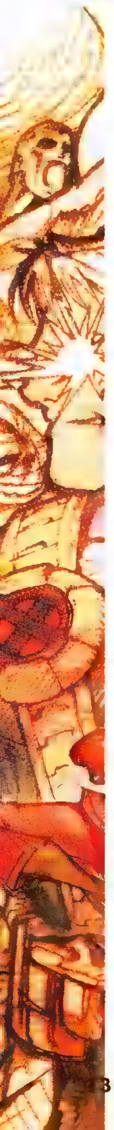
全体としてカッコイイと感じるようにしたいということだけをサウンドチームに伝え、あとはお任せといった感じでした。上がってきたものは、イケてると思ってますよ。もっと普通のゲームっぽい音楽のほうがいいじゃないか、という意見も多いんですが、逆にそう感じてもらえることこそが、成功だと思っています。

——作曲者とその代表作品は?

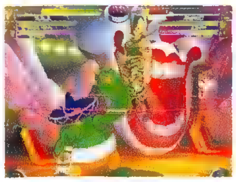
中江　作曲は『パワーストーン』担当の柴田という人間です。『パワーストーン2』の担当でもあって、『パワーストーン2』では格闘ゲームには異色のオーケストラ風に作ってもらっていますが、本作もまた違った意味で異色のものを作ってもらいました。いい感じに仕上がったなと思っています。

株式会社カプコン 開発本部 第1開発部
プロデューサー
須藤克洋
YOSHIHIRO SUDO

営業、広報を経て、99年10月から開発職へ。NAOMI＆DC＆通信対戦タイトルをプロデュース。
担当作品：『MARVEL VS. CAPCOM 2』『パワーストーン2』『SNK VS. CAPCOM』(仮)『私立ジャスティス学園2』(仮)









新たなる可能性マッチングシステム

KDDとの共同開発で実現したシステムは対戦格闘に十分、抵抗のある人にこそ試してほしい

——マッチングシステム対応実現に関して聞かせてください。

中江　最初、船水のほうから「もっとも大きなウリとして通信対戦ができないか?」といわれていました。社内で詰めてみると「できるかも?」という話になってKDDさんに話を持っていこうということになりました。

幸いKDDさんも乗り気になってくれたので、実現化に向けて動き出したという訳です。開発にかけられる期間はそれほど長くなかったのですが、KDDさんにも頑張っていただけたおかげで、なんとか実現できました。

当初は、通信対戦時のタイムラグがどんなものかと心配してたんです。しかし、社内で実験したときに、危惧していたほどタイムラグは感じられず快適に対戦ができたので、完成まで突っ走りました。

触ったことない人ほど「通信だから……」といって敬遠したがりますよね。でも、そういう人ほど触ってみると感激してくれるので、ぜひとも実物を触ってほしいです。

——料金は一分13円ですので、1ゲーム50～60円になる計算ですが、この金額については?

須藤　それ以上は下げられないですよね。13円でも高いという声もあるんですが、今可能な最低料金がこれです。大勢の人がプレイしてくれることによって将来的には安くしていければいいなと思います。

最後に

——最後にユーザーにコメントをお願いいたします。

中江　DC、NAOMI、それぞれ単体でも面白いのですが、通信対戦を含めたトータルで本作の世界を構成しているので、片方だけではなく全体で楽しんでいただきたいです。

須藤　コントローラをもって、ゲーセンに行こう!　通信対戦もやってください。……というような感じでしょうか(笑)。

インタビューを終えて

いろいろな意味でエポックメイキングで、またそれを意識して作られた作品だけに、それを送り出す作り手も、気合い十分といったところのようだ。また、本作以降カプコンの標準的な展開となることが予想されるNAOMI、DC同時展開路線は、その思惑通りの相乗効果を発揮して、ゲームセンターに活力を与えてくれることを祈りたい気持ちだ。この作品に込められた様々な工夫で、今一度格闘ゲームプレイヤー人口そのものの増加がもたらされることも、また期待したいところ。きみはもうプレイしたかな?

ゲー事典　ハミダシ質問BOX……ARCADIA：そういえば、DC版の発売が遅れましたね。　須藤&中江：ギグ！　尾島(同席のパブリシティー担当)：その質問NGです(軽やかに)。



カプコンが作るシューティング新世紀
パートナーシップ・プロジェクトの効能

お互い得意な分野を出し合えばいい関係になれますよね。

パートナーシップ・プロジェクト プロデューサー
三並達也
カプコン第三開発部執行役員部長
TATSUYA MINAMI

タクミとカプコンがタッグを組んでリリースした『ギガウイング』を皮切りに始まった、パートナーシップ・プロジェクト。このプロジェクトに込められた思惑と、今後の展開を確認するため、プロデューサーであるカプコン三並氏と、各メーカーに直撃インタビューを敢行！

カプコンのコンシューマ部門を支える屋台骨。アーケードゲーム開発は『大魔界村』以来、『ギガウイング』が10年ぶり。しかし、その体に流れる「カプコンイズム」は本物だ！　三並氏を支えるのが2人のディレクター。ストⅢの貞本氏と、パワーストーンの手塚氏。豪華な布陣で挑むこのプロジェクト。三並氏いわく「高くついてます（笑）」。

――プロジェクトをはじめるに至った経緯は？

三並　要因はいくつかあるんですが、一つは、内的にCP-Ⅲ基板で[illegible]かできることはないか、と模索していたことです。また、シューティングの根強いファンもまだまだいる。この辺のニーズは絶対あるんじゃないかという運びで、「シューティングを久しぶりに作ろうか」ということに結びつきました。しかし、社内にはラインがなかった。「そういえば彩京のプランのメンバーはなにしてるんだろう？」という話になって、それがきっかけで、タクミさんにお願いすることになったわけですね。同じ流れにあるケイブさんにもお話はしたんですが、こちらはまた追々の話ということで。彩京さんの場合はそれとは別個で、「一緒にやろうじゃないか」と岡本が話を決めてきて、その後を任されたという格好です（笑）。

――このプロジェクトならではという特徴は？

三並　共同プロジェクト、ダブルブランドという考え方ですね。パートナーにもどんどんブランド名を出してもらう。作り手のモチベーション向上を意図しています。

また、『ギガウイング』には、グラフィック面でウチの手が相当入ってます。ウチで対戦格闘以外に強いところといえば、ドット絵だという自負があるんですが、そんな風にお互い得意な分野を出し合えばいい関係になれますよね。それがパートナー・シップ・プロジェクトなんですよ。

――パートナーに求めるものはなんでしょうか？

三並　光るものをもっていて、ウチにないノウハウをもっていること、になるでしょう。

プロジェクトを始めてみて「いいな」と思ったのは、我々が持っていないノウハウをパートナー企業の方々から教えてもらえることでした。タクミコーポレーションさん、エイティング／ライジングさん、彩京さんも然りです。彼らだけが持ちうるノウハウに関しては、尊敬さえしてます。

例えば弾のバラ撒き一つとっても、その計算された配置は彼らじゃないとできない。また、同じハードでも、彼らのノウハウが加わると表示できる弾数は数段違ってくるんです。たとえば、プレイヤーとは関係ない場所の当たり判定は全部抜いちゃう、なんてことをやっているわけです。こういったノウハウを持った相手なら大歓迎ですね。

――パートナーシップ・プロジェクトの今後は？

三並　直近に『マーズマトリックス』があって、その次が彩京さんとの『ガンスパイク』。一連の作品で一定の評価はもらえたわけですし、いろいろなメーカーさんともお付き合いできて、優れたクリエイターともめぐり合えた。だから、続けていかなきゃいけないとは思ってます。年頭にも宣言したと思うんですが、今年中にシューティングを5本出します！　これは期待していてください。また、パートナーシップ・プロジェクトは、コンシューマや、他ジャンルにも展開させていきたいと思っています。

ゲー事典　ARCADIA「そういえば、あのシリーズはどうなったんでしょうか？」　三並「実は……」　ARCADIA「ええ～!」以下次号（以降）！

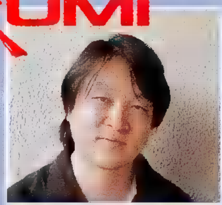
CAPCOM PARTNERSHIP PROJECT

パートナーそれぞれのパートナーシップ・プロジェクト

TAKUMI



企画開発室 ソフトウェア課
マネージャー　**西 敬史**



企画開発室 ソフトウェア課
アシスタント マネージャー　**小林 義孝**

元祖『ギガウイング』、新作『マーズマトリックス』の開発を担当

得るものが多いので、今後もやってきたいです

カプコンさんに縁あってお声をかけていただき、お手伝いさせていただくことになりました。そこから『ギガウイング』が誕生したという訳です。ココだけの話ですが、最初に出した企画書と、完成形は別物です(笑)。最初の企画では「リフレクト・フォース」や、「兆」まであるスコアの桁などの特徴的なシステムはなかったのです。制作過程のカプコンさんとの打ち合わせの中でアイデアが出て、あのような形に落ち着きました。

実は『マーズマトリックス』も最初の企画からかけ離れたものになっているんですよ。最初は3種類の武器を3つのボタンで使い分けていたのですが、全部まとめて1ボタンにしてみました(笑)。

『ギガウイング』での実績から、『マーズマトリックス』は好きにやらせてもらえました。前作では、ほとんどが2Dグラフィックスだったのを3Dレンダリングしたものに切り■えたので、よりクオリティは上がったと思います。

パートナーシッププロジェクトは得る部分が凄く多いので、今後もやっていきたいですね。

8ing EIGHTING CO.,LTD. / RAIZING





初代『魔法』から手がけ、時代を作ってきた、ライジングの「顔」的な存在。

取締役部長　**外山 雄一**

現在好評稼働中の『グレート魔法大作戦』でプロジェクト参入!

ユーザーとの接し方を勉強させてもらいました

昨今業界の苦しい状況は肌で感じていますが、今までとはいろいろな意味で違った発想をし、商品づくりをしていけば、まだまだ可能性は広がるのではと考え、「『魔法大作戦』の続編を……」とお願いしたところ、快諾いただきました。

カプコンのキャラクターは、何でも好きなように使っていいというお話をいただいて、最初は『ラストデュエル』や『バース』の自機を使おうかと思ったんですが、少し■法大作戦とずれますしね(笑)。アイテムを、いっぱいだしたらどうかというのは、カプコンさんから出た話なんですよ。「深く楽しめて、分かりやすい付加要素が欲しいですね」というアドバイスを戴いて。それで「煩悩じゃないですけど108つのアイテムってどうですかねぇ」と提案して、今のシステムになっていったんです。

カプコンさんは、ユーザーにどう見せなければならないのかという部分を、非常によく考えておられました。それを学ばせていただいたところが大きいですね。次があれば、よりいいものができる予感があります。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO





氏の独創的な発想は、彩京作品に色濃く現れている。本物は人間だ。

取締役 部長　**中村 晋介**

DC版『ガンバード2』が発売中。アーケードの新作が期待される。

新作『ガン～』で、近日登場します!

ある雑誌でカプコンの岡本常務との対談があって、「機会があれば一緒にやりたいですね」という話があったんです。それが縁で、プロジェクト始動時に声をかけていただきました。

「ガン～」というタイトルも漏れ聞く(笑)当社のアーケードタイトルについてですが、もうそろそろ公開できる頃かと思います。キャラクターデザインがカプコンさんで、ゲームデザインがウチという分担で開発しています。話題性抜群で、期待していただいていいと思いますよ。

――プロジェクトで自由に企画できるとしたらどんなゲームを制作したいですか?

カプコンさんのイラストレーター陣で『ホットギミック』はどうでしょう? 対戦キャラは船水常務VSアリカの三原副社長とかいいですね。

――やはり全身タイツで?

岡本常務は「全身タイツ? オッケー、オッケー」だそうです(笑)。仮に実現してもカプコンさんにはあまりメリットがないんですけどね(笑)。

まずは新作に期待してください。

今年中に「5タイトルは出す」という三並さんの言葉、期待するなというほうが無理な話。『マーズマトリックス』はもちろん、今後のタイトルにも期待できそうだ。タクミさんにも声をかけたという一節も気になるところ。また、シューティングに力を注いでいこうという、このプロジェクトの発端となったコンセプトも、アーケードファンにとっては心強い話だね。ガンバレ、カプコン!



ミナミはんのちょっとええ話

昨今のアーケード事情は厳しいですが、それで「基板が売れないねぇ」じゃ、あまりにも無責任。今ウチの開発でアーケード作ってるのは船水なんですけど、どうやったらゲームセンターにお客さんが来てくれるか真剣に考えてるわけですよ。ナオミとDCを連動させたり、同時売りで家で遊んでもらって、ゲームセンターにも来てもらうとか。オペレータさんからはなかなか理解して頂けないかも知れませんが、オペレータさんにも考えてほしいんですよ。それには、まずはメーカー側からプレゼンテーションしていかないといけないと思ってます。

ゲー事典 タクミ、エイティング／ライジング、彩京の3社は、同じパートナーシップ・プロジェクトという屋根の下にありながら、参加までの経緯はそれぞれ違うという点が面白いね。また、話を聞くほどに、カプコンとパートナーとの間に信頼関係が築かれ、良作を生み出す土壌になりえていると感じたぞ。これからのタイトルにも大いに期待ができるというわけだね。



MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

熱い友情でパートナーとともに闘え!!

期待の新作がいよいよ登場。数多くの魅力的なキャラクターと3on3のバトルシステムが採用され、今まで以上の熱い闘いが繰り広げられる！

各システムを完全網羅

まずはスムーズに遊べるようになろう

※文中で使われている略語は、以下の意味を表しています。
ハイパー……H
ヴァリアブル……V
エリアルレイブ……エリアル
チェーンコンボ……チェーン

本作をとまどいなく楽しむために、まず操作形態とゲームシステムを理解しておこう。とくに操作形態は、今までなじんできた6ボタンのシステムにアレンジが加わっており、チェーンの操作も変わっているので（P23参照）しっかり覚えておきたい。目新しいのはパートナーボタンのAとB。基本的には、上のパートナーにA、下のパートナーにBが対応している。

Text:がっちん

レバー&ボタン配置



ハイパーコンボ関連システム

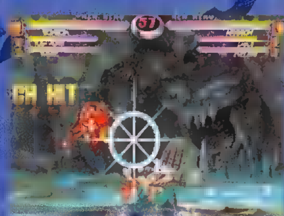

基本的には大ダメージを与えられるHコンボ


いつでも使えるように、ゲージは常にためておきたい。

ゲージを消費することによって発動できる、必殺技を越えたさらに強力な必殺技、それがHコンボだ。各キャラごとにいくつか持っており、その特性はさまざま。ゲージ消費量は基本的に1本だが、中には3本消費するより強力なHコンボも存在する。もちろんゲージが足りないときに使用できない。

また、関連システムとしてディレイドHコンボとHキャンセルが存在する。それぞれ戦略上重要なシステムなので使いこなしていきたい。詳しくはP20～P21を参照のこと。


間合いを離すためだけにするもの、と解釈したほうがいいだろう。


投げからのコンボも存在するので、可能な限り抜けておきたい。


頭で考えるのではなく、腕が覚えるくらいにしておきたい。

アドバンシングガード

ガード中に弱Ⓟ＋強Ⓟ

相手を押し戻して間合いを離すのがアドバンシングガード。激しい攻撃をしのぐのに使用するが、Vアシストのキャラには効果がなく、逆にVアシストの攻撃だとメインキャラには効果がない。なお、ガード硬直時間は長くなる。

投げ抜け

レバー横方向＋強Ⓟor強Ⓚ

通常投げは、地上、空中を問わず投げ抜けができる。レバーはしゃがみガード方向でもOKだ。また、一部の通常投げは叩き付けられた瞬間に同じコマンドで受け身が可能。ただし、コマンド投げは抜けられないので注意。

ダウン回避

ダウン前に⬅⬆⬇＋ⓅorⓀ

ダウン前に素早くコマンドを入力すると、ダウン状態になる前に地上で前方へダウン回避ができる。ダウン状態への追撃をくらわないように、ダウン回避をするクセをつけよう。

ゲー事典 ゲージの使いみちはきっちりと考えて、できればある程度の計画性を持っておいたほうがいい。例えば、すべてダメージを与えるために使うのなら、いつまでもMAXの状態で遊ばせておくのはもったいない。ゲージの代謝をよくしていこう。だが、ディフェンシブに使いたいというのなら話は別。常にキープしておき、ゲージのストックを切らさないようにしよう。

スナップバック　相手交代


相手の控えにまわっている、体力回復中のキャラクターを狙おう。


これで赤ゲージはなし。Vアシストに専念しているキャラにも有効だぞ。

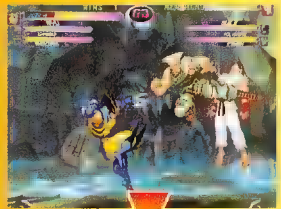
上のパートナーと交代させる
↓↘→＋パートナーA

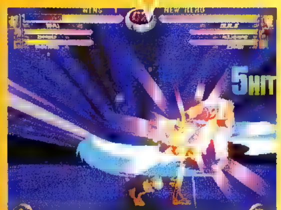
下のパートナーと交代させる
↓↘→＋パートナーB

一風変わったシステムであるスナップバック。ゲージを1本消費して固有の打撃技を繰り出し、それがヒットすると相手キャラを無理矢理交代させるというものだ。

おもに相手パートナーの回復ゲージをなくすために使う。出てきた時点で回復ゲージはなくなるため、相手の回復ゲージの状態によっては、実質的に大ダメージを与えられる。

ヴァリアブルアタック　交代


ヒット後は相手が吹っ飛ぶ。追い打ちを入れるチャンス。


Hコンボのほか、エリアル始動技をヒットさせてもいい。

上のパートナーと交代　弱Ⓟ＋弱Ⓚ

下のパートナーと交代　強Ⓟ＋強Ⓚ

もっともベーシックな交代方法がこれ。上、つまり真ん中に控えているパートナーと交代したいなら弱攻撃ボタン同時押し。下のパートナーなら強攻撃ボタン同時押しとなる。

交代したパートナーは、攻撃しつつすさまじいスピードで画面外から跳び込んでくる。スキは大きいので、ガードされないように注意したい。逆にヒットした場合は、相手を真上に大きく吹っ飛ばすので、追い打ちが可能なキャラクターも多く存在する。攻撃の起点ともなり得る点も見逃せないところだ。

ヴァリアブルアシスト


各キャラクターの個性あふれる技でアシストしてくれる。


ジャンプで跳び越しつつ出して挟み込むなど、使い方もさまざまである。

上のパートナーを呼び出す
パートナーA

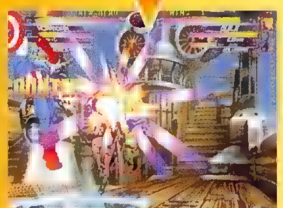
下のパートナーを呼び出す
パートナーB

本作で立体的かつ有利に闘うには、Vアシストは欠かせないシステムだ。ボタンに対応したパートナーが登場して援護してくれる、という説明が解りやすいだろう。上記のコマンドで、パートナー2人を使いわけることができる。

援護の種類はキャラクターやアシストタイプによってさまざま。詳しくはP18～19で解説しているので、知りたい人はそちらをチェックだ。

ヴァリアブルカウンター　交代


相手の攻撃をガードした直後にコマンド入力を完成させる。


すると控えのキャラが出てきて攻撃。そのまま交代となる。

上のパートナーが攻撃　ガード中に←↙↓＋パートナーA

下のパートナーが攻撃　ガード中に←↙↓＋パートナーB

相手の攻撃をガードした直後にコマンドを入力をすると、ボタンに対応したパートナーが跳び込んできて攻撃し（自分は画面外に退避）、そのまま交代する。これがVカウンターだ。使用するとゲージを1本消費する。

比較的安全な交代手段として使うのが基本。また、Hキャンセルをかけられるため、防御から一転して大ダメージを与えられる可能性もある。なお、Vカウンター時の技は基本的にVアシスト時の技と同じだが、キャラやアシストタイプによっては別の技が出ることも。

ヴァリアブルコンビネーション

パートナーA＋パートナーB

パートナーボタンを同時押しすると、3キャラが同時にHコンボを発動（交代はしない）。ゲージを3本消費するだけあって破壊力は絶大、と言いたいところだが、攻撃方向などの相性が悪い場合はほとんど連続ヒットしない場合も……。なお、ゲージストックが2本以下の状態でも使用可能（ストック数と同じキャラ数でのみ発動）。


決めろ!!　3人協力の超ド迫力。Vコンビネーションの発動だ。


3人の攻撃方向がバッチリ合っているのが理想的なコンビだ。

エリアルレイヴ


エリアル始動技で相手を空中に吹っ飛ばしてからスタートとなる。

基本中の基本は、弱中強とつなげて地面に叩きつけるもの。

いろいろ工夫すれば、Hコンボまでバリバリ入ったりするぞ。

VS.シリーズの華といえばエリアルレイヴ。知恵と技術の見せどころだ。エリアルは、各キャラクターのエリアル始動技を相手にヒットさせることから始まる。エリアル始動技はそれと設定された通常技のほか、↙＋強Ⓟor強Ⓚ（キャラにより異なる）で出せるものもあるが、この入力で出るものはチェーンに組み込めない。ヒット後はレバーを上方向に入力するだけでスーパージャンプが可能。スーパージャンプ中は6ボタンチェーンになるので（ザンギエフのみ3ボタン）、うまく組み合わせて追撃しよう。ただし、相手を叩き付けるor吹き飛ばす技（ほとんどの強攻撃や必殺技）を当てると、連続技がとぎれるまで必殺技、スーパージャンプ、Vアシストなどが使えなくなるので注意。

ゲー事典　新システムであるスナップバックは注目のシステム。今後も研究していきたいし、積極的な実戦導入への期待もかかる。本編では体力回復可能範囲である赤いゲージの消滅について推奨しているが、Vアシストの強力なキャラクターを消耗させる戦略まで発展していくことになるだろう。裏方に徹しているキャラクターを引っ張り出せば展開も変わってくる。

SYSTEM TEXTBOOK

システム解説
君はヴァリアブルアシストを使っているか？

「あとは任せた、相棒！」

キャラやタイプごとに技をしっかりとチェックし、自らの戦法に取り入れれば、面白さ倍増間違いなし!!

最重要五ヶ条

①通常技の動作中でも使える也
②ジャンプ中でも使える也
③アシストキャラが受けたダメージはすべて回復可能也
④アシストキャラが画面外に戻った瞬間から再び使える也
⑤連続技の最中は1回しか使うことができない也

Text：MVP

最強の連係と驚異の連続技を編み出すために！

有効活用1 連続技



Vアシストを絡めた連続技は実にさまざま。ポイントとなるのは、ヒット時に逃さず追撃を決めていくことと、連係も兼ねてチェーンとVアシストを併用すること。とくに初めのうちは、チェーンを出す際に攻撃ボタンとパートナーボタンを同時押しするクセをつけておくといい。

こうすると、チェーン→必殺技の途中にVアシストの攻撃が挟まることが多い。そのまま連続技を決めてもいいし、途中でやめてVアシストの攻撃中にダッシュやジャンプから攻め直してもいいのだ。また、通常時はチェーン→必殺技がつながらなくても、途中にVアシストが挟まるおかげで、連続技になるケースもある。このようにVアシストを利用して、怒濤のラッシュを作り出そう！

有効活用2 挟み込み



近距離からの前方ジャンプ中にVアシストを使えば、相手を挟み込んで攻撃することが可能。このとき相手は自分側に向くため、アシストキャラは相手の背後から襲う。つまり、アシストキャラが攻撃を受けにくいのだ。

有効活用3 迎撃

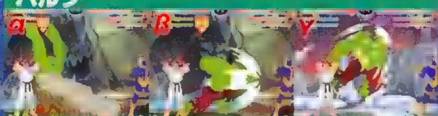


相手の攻撃にVアシストを合わせれば、相手の攻撃をガードしつつアシストキャラで迎撃させることができる。たとえアシストキャラが攻撃を受けたとしても、すべて回復ゲージなので気にすることはない点が重要だ。

キャラクター名		
α アルファタイプ	β ベータタイプ	γ ガンマタイプ

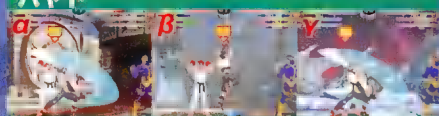
各タイプごとに左から 系統 ヒット効果 発生 の順で表記

ハルク



α	β	γ
多段[illegible] A 2	単発突進技 C 2	対空技 [illegible] 2

ハヤト



α	β	γ
多段突進技 D 2	対空技 E 2	バランス α／β

ベノム



α	β	γ
多段突進技 E 2	打撃技 C 3	打ち上げ K 2

サイクロップス



α	β	γ
単発ビーム [illegible]	対空技 [illegible]	多段突進技 A 2

ケーブル



α	β	γ
多段ビーム A 2	対空技 E 2	停滞飛具 L 5

ガイル



α	β	γ
対空技 E 2	単発飛具 A 4	バランス β／γ

キャプテン・アメリカ



α	β	γ
単発飛具 A 4	対空技 E 2	多段突進技 E [illegible]

マロウ



α	β	γ
停滞飛具 L 4	対空技 B 2	空中突進技 F 5

リュウ



α	β	γ
対空技 E 2	単発飛具 A 4	空中突進技 [illegible]

Dr.ドゥーム



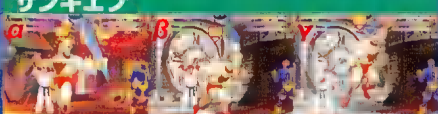
α	β	γ
全方位射撃 B 3	多段拡散弾 [illegible]	単発ビーム D 3

ルビィ ハート



α	β	γ
停滞飛具 C 4	対空捕縛弾 L 4	攻撃力[illegible] — 4

ザンギエフ



α	β	γ
打撃技 H 2	投げ H 3	対空投げ F 3

アイスマン



α	β	γ
多段ビーム D 3	落下型 B 5	バランス α／β

ソンソン



α	β	γ
回復援護 — 4	多段飛具 A 5	対空技 E 2

アナカリス



α	β	γ
打撃技 D 3	中距離投げ I 3	落下型 A 4

スパイダーマン



α	β	γ
捕縛飛具 L 5	空中突進技 G 4	対空技 F 2

アミンゴ



α	β	γ
回復援護 — 5	防御力援護 — 5	多段突進技 H 2

ゲー事典 アシスト豆知識：試合中でも、体力ゲージの色によってアシストタイプがわかるようになっている。赤ければαタイプ、緑だったらβタイプ、青だったらγタイプである。Vアシストが強烈なキャラがいたらチェックしておくといいぞ。また、ドリームキャスト版ではアシストタイプ選択時に、そのキャラのオススメアシストタイプに「オススメ」と表示されるぞ。

Vアシストの性質

使い方が解ったら、次は細かい性質を覚えておきたい。
①アシストキャラは自分のいる位置にやってくるが、一部例外もあり。常に画面端から攻撃するものもある(キャプテン・アメリカのαなど)。
②相手の攻撃をガード後の硬直(ガード硬直)中はVアシストを使えない。
③呼び出しポーズはキャンセル可能。
④スーパージャンプ後は着地までアシスト使用不能。通常技、ダッシュ、通常ジャンプ、2段ジャンプ、空中ダッシュ、飛行の最中は可能。
⑤アシストキャラが行動する前にメインキャラが攻撃をくらうと、アシストキャラは行動せずに引っ込んでしまう。ちなみに攻撃位置へくるまで、アシストキャラは無敵状態。
⑥連続技中のVアシストは1回までという制限がある。
⑦援護タイプの能力アップ効果は、タイマー制。画面下部に表示される。
⑧回復タイプは回復ゲージのみ回復。実ダメージは回復しない点に注意!
⑨Vアシストのガード方向は、常にメインキャラに対する後ろ方向。
⑩スーパーアーマー能力を持つキャラや無敵のある技は、その性質がVアシスト時にも適用される。いずれも攻撃をつぶされにくく、強力だ。
⑪Vアシストの攻撃のヒット効果について。相手の吹っ飛びは、着地の瞬間に体勢を立て直したり、着地で一瞬ダウンをしたりするなど、いくつかの種類がある。これは追撃を狙う際に非常に重要。例えばダウン状態になるものは、しゃがみ弱Ⓚで拾ってコンボを狙うことが可能。逆に、空中や着地時に体勢を立て直すものは、じかにエリアル始動技を当てるのが手堅い。空中の相手へのヘタな追撃は、逆に反撃されることもあるので注意せよ!!

表の見方2～ヒット効果対応表～

A:のけぞり	ごく普通のけぞりポーズを取る。
B:小吹っ飛び	ほぼその場で復帰。空中復帰の場合もある。
C:大吹っ飛び	垂直に吹っ飛び空中で復帰。追撃は難しい。
D:後方小吹っ飛び	後方に吹っ飛びつつ復帰する。空中復帰含む。
E:後方大吹っ飛び	画面端まで大きく吹っ飛び、落下中に復帰。
F:その場ダウン	技を出したその場、または近くで一瞬ダウン
G:後方小ダウン	やや後退で一瞬だけダウンする。
H:後方中ダウン	画面端近く、もしくは端に当たってダウン。
I:後方大ダウン	大きく後方に吹っ飛ぶ。滞空時間が長い。
J:前方吹っ飛び	大きく手前に吹っ飛んでくるもの。
K:上昇吹っ飛び	エリアル始動技と同じ吹っ飛び。
L:捕縛状態	相手を一定時間捕縛する。追撃しやすい。

表の見方1～系統と攻撃発生～

■「系統」
どのような系統の攻撃かを表記。バランスは通常時とVカウンター時で技が異なり、かつそのタイプ独自の技がないものを表す(通常時/Vカウンター時の順で対応タイプを表記)。

■「攻撃発生」
5段階表示。1がもっとも早く、数字の増加とともに遅くなる。もっとも多い「2」は、チェーンの初段と同時に発動した場合、弱→中からアシスト攻撃が連続技になる程度、「4」は同様に弱→中→強からつながる程度だ。

サイロック


α			β			γ		
対空技	F	2	単発飛具	A	4	バランス	β/α	

ジャガーノート


α			β			γ		
多段衝撃波	A	2	単発突進技	I	4	落下型	F	4

ストライダー飛竜


α			β			γ		
単発突進技	G	4	空中突進技	G	4	単発飛具	D	[illegible]

ローグ


α			β			γ		
対空技	G	2	多段突進技	E	3	移動投げ	J	2

バレッタ

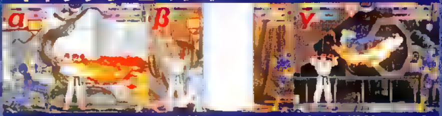

α			β			γ		
単発飛具	G	4	対空技	D	2	打撃技	D	2

シュマゴラス


α			β			γ		
多段飛具	A	4	空中突進技	J	4	バランス	α/β	

ジル


α			β			γ		
回復援護	−	2	多段突進技	H	4	対空飛具	H	3

キャプテン コマンドー


α			β			γ		
単発ビーム	G	2	対空技	E	2	空中突進技	H	3

マグニートー


α			β			γ		
単発ビーム	B	2	捕縛誘導	L	4	打ち上げ	K	2

トロン


α			β			γ		
投げ	I	1	打撃技	A	2	多段衝撃波	A	2

モリガン


α			β			γ		
対空技	E	2	単発飛具	A	4	バランス	β/α	

ウルヴァリン


α			β			γ		
多段突進技	D	2	対空技	C	2	空中突進技	B	2

さくら(通常時)


α			β			γ		
多段突進技	E	3	対空飛具	E	2	空中突進技	D	2

豪鬼


α			β			γ		
単発飛具	A	4	対空技	E	2	空中突進技	F	2

アダマンチウムを失ったウルヴァリン


α			β			γ		
打撃技	D	2	打ち上げ	K	2	単発突進技	F	2

さくら(日焼けさくら時)


α			β			γ		
多段突進技	E	4	単発飛具	A	4	空中突進技	D	2

ジン・サオトメ


α			β			γ		
多段突進技	F	2	対空技	E	2	打ち上げ	K	2

ガンビット


α			β			γ		
単発飛具	F	4	単発突進技	H	2	打ち上げ	K	2

ゲー事典 驚異のガード不能!?：Vアシストの攻撃のうち、アダマンチウムを失ったウルヴァリンのγタイプとジャガーノートのγタイプは、それぞれ下段、中段のガード属性を持っている。本体の攻撃と組み合わせればガード不能が簡単に作れるぞ。ジャガーノートを呼びつつ本体は下段攻撃、という感じだ。完全に同時でなければガード可能だが、人間の反応速度では……。

「超絶コンボを作れ！」

SYSTEM TEXTBOOK

君はハイパーコンボを使いこなしているか？

ここではハイパーコンボに関するシステムを解説。コンボを作るための知識を身につけよう。

Text:若人

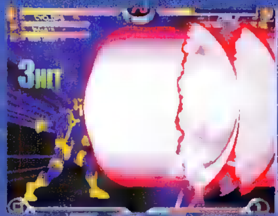
ハイパーコンボ

Hコンボとは、各キャラが[illegible]している[illegible]技の[illegible]こと。[illegible]使用するには、画面下に[illegible]Hコンボゲージ（以下ゲージ）が必要[illegible]。ゲージは最大[illegible]ストックすることができ、それを溜める条件は以下[illegible]。

①攻撃 or アシストを出す
②攻撃をくらう

[illegible]に関しては、[illegible]ード→ヒットの順に増加量が上がる。また、①[illegible]通常技、必殺技を問わず、弱よりも強の方が増加量は多い。[illegible]、Hコンボ[illegible]

[illegible]ものだが、中に[illegible]使用しないと出せないHコンボも[illegible]る。また、溜まったゲージはこれだけに限らず、ヴァリアブルカウンターやスナップバックなどといった、ほかのシステムを用いることにも使用するので、非常に重要だ。



Hコンボ[illegible]ゲージを1～3本[illegible]繰り出せる強力な必殺技だ。

空キャンセルを使おう

ゲージは『強攻撃空キャンセル必殺技』とやると、とても効率よく溜めることができる。この方法をうまく利用しよう。



遠距離でゲージを溜めるときは強攻撃空キャンセル→必殺技がオススメ。

ディレイドハイパーコンボ

ゲージ2本以上で狙えるディレイドハイパーコンボは、1stキャラから順に連係してハイパーコンボをつなぐシステム。簡単そうに見えて意外に難しいので、基本をしっかり覚えよう。

基本概念

ディレイドHコンボの[illegible]方は、1stキャラのHコンボ中に2nd、3rdキャラのHコンボを入力するというもの[illegible]。ただし、ここで注意[illegible]しいのが[illegible]間だ。ディレイドHコンボの受け付けは、[illegible]が[illegible]している[illegible]間の[illegible]みなので、[illegible]やキャンセルポイントをしっかり把握しておきたい。また、画面スクロールの絡むHコンボは演出画面中でもスクロールが始まった[illegible]受け付け終了。この点にも注意だ。次にポイントとなるのが、[illegible]キャラの出現位置。2nd[illegible]3rdキャラは前のキャラがいた位置に出現[illegible]外アリ）ということを覚えておいてほしい。





空中[illegible]るHコン[illegible]ディレイドHコン[illegible]を行なった場合、[illegible]

前のキャラの[illegible]（地上）に出現[illegible]。こう[illegible]とも[illegible]組み合[illegible]よう。

相性を知る

数多くのHコンボ[illegible]るため、確[illegible]になるものは[illegible]ない。ここではディレイドHコン[illegible]基本となるフローチャートは[illegible]の通りだ。それぞれ[illegible]目を[illegible]説[illegible]いこう。

[illegible]
間合いを問わずヒットさせられるのが強み。当然、[illegible]ヒットならほかの[illegible]につなげることができる。

[illegible]
技ごとの突進力とス[illegible]によってある[illegible]。大[illegible]場合、密着状態になる。そのため、ここからならどの系統にでもつなげやすい。

[illegible]
全[illegible]問わず、ヒットさせれば相手を定位置に持ってこれる。[illegible]同様、ほとんどの技は密着状態になるので、次につなげやすい。

[illegible]
[illegible]状態になる系統とし[illegible]相性が[illegible]、[illegible]に使うのが基本になる。

[illegible]
縦横両方[illegible]フォローできる技。間合い[illegible]当た[illegible]で[illegible]間がかかってしまうので、オススメ度[illegible]なり低い。

[illegible]
あらゆる状[illegible]決められるという非常に優れたHコンボ[illegible]め技にはもってこいだ。

ビーム系
●真空波動拳 ●滅殺豪波動
●ハイパーバイパー
●クールハンティング
●メガオプティックブラスト
●ソウルイレイザー
など

突進系
●ハイパーチャージングスター
●クローラーアサルト
●バーサーカーバレッジX
●ジャガーノートヘッドクラッシュ
●サイメールシュトルム
●近接戦闘A＋
など

上昇系
●太陽の恵み
●スフィアフレイム
●ガンマクラッシュ
●シベリアンブリザード
●ファラオイリュージョン
●サオトメサイクロン
●サイスラスト
など

ロック系
●ファイナルジャスティス
●ラグナロク
●ウエポンX
●ダークネスイリュージョン
●グッドナイトシュガー
●キャプテンストーム
●乱れ桜
など

拡散系
●アークティックアタック
●フォトンアレイ
●マグネティックテンペスト
など

全包囲系
●マキシマムスパイダー
●ベノムウェブ
●ケイジャンエクスプロージョン
●プロディアバルカン
など

ゲー事典 ディレイド禁止状態について：ディレイドハイパーコンボは、ゲージが2本以上あれば必ず使えるわけではない。ハヤトのプラズマフィールド発生中（Hコンボのプラズマフィールドがヒットしたあとの状態）でのハイパーコンボ中と、画面上にアシストキャラクターがいるときのハイパーコンボ中は、2ndキャラクターが出てこれないのだ。覚えておこう。（若人）

ハイパーキャンセル

Hキャンセルは必殺技をキャンセルしてHコンボを繰り出す、コンボ用の新システム。今作ではこれが追加されたことによって、よりコンボの幅が広がっている。詳しいコンボの内容などについては、各キャラの攻略ページを参照してもらうとして、ここではHキャンセルの可能、不能について軽く説明しておこう。

基本的にHキャンセルはどの必殺技でも対応しているが、左の表にある技はキャンセル不能となっている。また、打撃投げ系必殺技（ケーブルのナイティーシャ、ハルクのガンマトルネードなど）に関しては、空キャンセルのみ可能。中には、ヒット後の一瞬をキャンセルして、Hコンボを出せる技（ルビィのラファールカノンなど）も存在するが、実用性は低いので、あまり深く考える必要はないだろう。

ちなみに、当たり前ではあるが、空中Hコンボを持たないキャラは、空中判定にある必殺技をHキャンセルすることができない。覚えておこう。



まずはチェーンコンボを使って、通常技だけの連続技を組み立ててみよう。



そこから最後の攻撃にキャンセルをかけて必殺技につなぐ。そして…。



最後はHキャンセルからのHコンボでフィニッシュ。基本となる形はこれだ！

ハイパーキャンセル不能技

全キャラ共通
ノーマルジャンプ中の空中必殺技
ガード不能コマンド投げ
攻撃判定を持たない必殺技
ルビィ　ハート
空中シュバルツェール
ウルヴァリン
ドリルクロー
バーサーカークロー
モリガン
シェルキック
キャプテンコマンドー
コマンドーストライク（3種とも）

オススメパターン

●遠距離ディレイドパターン

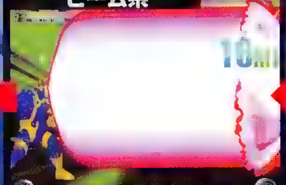
遠距離でのディレイドHコンボ、つまり「ビーム系」遠距離ヒット始動のディレイドHコンボは、その後につなげられる技が限定されてしまう。基本は「ビーム系」→「ビーム系」という同系統の組み合わせ（ビーム系の中でも相性の善し悪しはあるので注意）。最後は万能型の「全包囲系」で決めるのが確実だ。

●近距離ディレイドパターン

このパターンは比例的に早く決まるため、オススメ度はかなり高めだ。また、密着ヒット時の「ビーム系」からなら、このパターンの始動となる「突進系」or「ロック系」へつなげられる。そのため、汎用性も非常に高い。ディレイドHコンボの基本はこのパターンに集約されるといっても過言ではないだろう。

ビーム系

ケーブルの得意な間合い、遠距離からハイパーバイパーがヒット！

ビーム系

続いてサイクロップスのメガオプティックブラストをつなげる。締めは…、

全包囲系

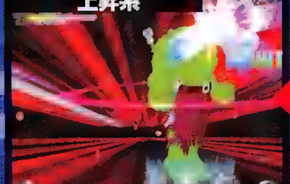
ガンビットのケイジャンエクスプロージョン。前方版を出すのがミソだ。

突進系

連続技にしやすい突進系Hコンボ。密着状態なので、次につなげやすい。

ロック系

確実にいくならロック系。再度、突進系という組み合わせも悪くない。

上昇系

グッドナイトシュガーは相手を打ち上げるので、そこを上昇系で拾おう。

ディレイド注意事項

様々な種類が存在するHコンボだが、中にはディレイドHコンボに対応できないもの（下表参照）、不向きなものも存在する。不向きなものとは、ケーブルのタイムフリップに代表される攻撃発生の遅いHコンボ。そして、ザンギエフのファイナルアトミックバスターなどの投げ系Hコンボ。また、前述したディレイドHコンボの受け付けがすぐに終了してしまう、ベノムのデスバイトに代表される画面スクロール系のHコンボだ。

発生が遅いものに関しては連続ヒットしないので論外。投げ技系は始動、画面スクロール系は締めとしてなら使えないこともない。

ディレイドハイパーコンボ不能技

全キャラ共通	空中Hコンボ
シュマゴラス	カオスディメンション
ウルヴァリン	バーサーカーチャージ
ザンギエフ	アイアンボディ
さくら	日焼けさくら変身

こんな使い方もあるぞ!!

最後にディレイドHコンボを使った、細かいテクニックを2つ紹介しよう。

●ディレイド交代

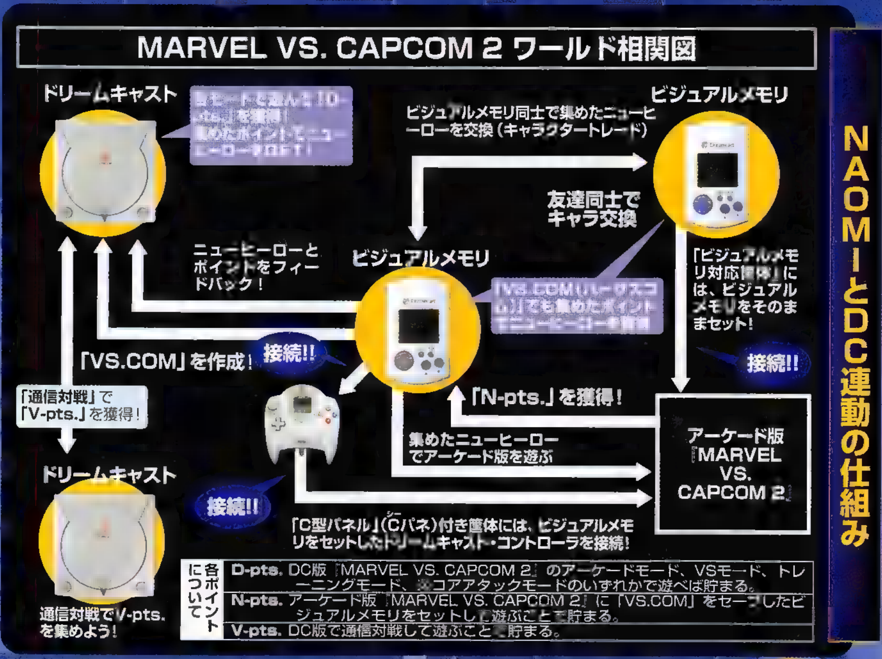
スキの大きいHコンボをガードされると、当然反撃を受ける可能性が出てくる。しかし、ここで2ndキャラがスキの小さいHコンボを出せば、ディレイドHコンボでフォローすることが可能。ローリスクな削り攻撃としても使える。

●空ディレイド反撃&連続技

攻撃発生の早いHコンボを持たないキャラは、反撃や連続技で苦しむ場面が出てくる。ここで、1stキャラが暗転までの時間が早いHコンボを出し、2nd発生の早いHコンボを出せば連続技や反撃技として使える場面が出てくるぞ。ザンギエフのファイナルアトミックバスターからスパイダーマンのマキシマムスパイダーという組み合わせは、その代表例だ。


ゲージを2本使用してまでのメリットがあるかどうかは君が判断しよう。

ゲー事典 ハイパーコンボの攻撃発生について：本来、ハイパーコンボを出す場合は画面が暗転するまでに時間がかかるもの。だが、ディレイドハイパーコンボ時のハイパーコンボは、画面暗転までの時間は相手が停止している。この場合の攻撃発生は暗転後の攻撃発生になっている。このことを利用したのが、上記の「空ディレイド反撃」などだ。知識として覚えておこう。（若人）



NAOMIとDC連動の仕組み

「全キャラを集めろ！」

SYSTEM TEXTBOOK

君はニューヒーローを集めているか？

本作のウリ、ニューヒーロー獲得システムを解説。まずはビジュアルメモリとDC版を買わないと始まらないぞ！

Text:若人

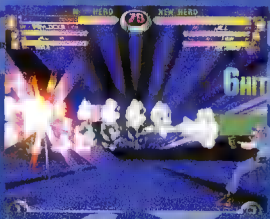
3つのポイントを集めよう！

NAOMIとDCの連動システムは、この図の通り。DC版で貯めることができる「D-pts.」。そしてネットワーク対戦で手に入る「V-pts.」。NAOMIに「VS.COM」データをセーブしたビジュアルメモリを挿して遊ぶことで手に入る「N-pts.」。

この3つのポイントを貯めて、DC版の「SECRET FACTORY」もしくはビジュアルメモリ内における「VS. SHOP」でニューヒーローを購入しよう。

ビジュアルメモリを持っていこう！

DCでGETしたキャラクターたちは、「VS.COM」データをセーブしてあるビジュアルメモリを、ゲーセンに持っていくことで使用可能になる。また、ニューキャラクターをなにも購入していなくても、ジル、トロン、ローグ、サイロック、アダマンチウムを失ったウルヴァリンといったDC版デフォルトキャラクターたちは使用可能だ。この[illegible]家で練習してブイブイいわすしかないっしょ？



DC版デフォルトキャラクターも今回の攻略ページに掲載されているぞ。

VMで登場させよう！

先陣を切るのはこのキャラクターたちだ！



DCでゲットせよ!!



ニューヒーロー続々登場!!

次号ではキャラ別攻略だ！

『VS.』シリーズの原点、『X-MEN』に登場していたスパイラルやコロッサスなど懐かしい顔ぶれが帰ってきた。次号では、これらニューヒーローたちをバッチリ攻略していくぞ。本作ではどう変わっているのか？ 新技は追加されているのか？ 期待は[illegible]ないばかりだ。というわけで次号までにポイントを貯めとけー アデュー！

ゲー事典 マッチングシステムについて：電話回線を通じて対戦可能な、ＤＣ版の通信対戦機能について、ここで概略を説明しよう。利用料金1分13円で、特別な登録手続きは不要。通信料金の請求はＫＤＤから郵送で届く。「無差別対戦」「初心者専用対戦」「同レベル自動選抜対戦」「特定の人を探す」などの様々な通信対戦が可能。

NAOMI&DC&共通デフォルト

34キャラクター基礎攻略

NAOMI版とDC版を合わせた計34キャラクターの基礎攻略をお届けしよう。キミのチームメンバーの選択と、戦略構築の手助けになれば幸いだ。健闘を祈る!

Text：ちゃっきー

キャラセレ画面MAP

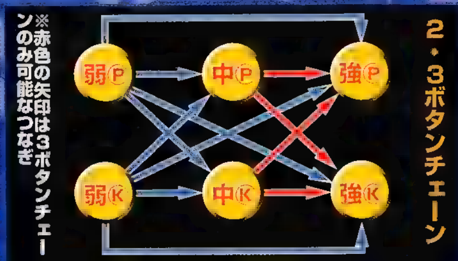
未曽有のキャラ数が並ぶキャラセレクト画面。ここまで多いと、自分のキャラを探すだけでも大変だ。しかも、3人のアシストタイプやゲームスピードの選択もあるので、慣れていないと時間がかかることは必至。万が一タイムアップになると、なんとすべてが自動的に決まってしまうという恐ろしいアクシデントが……。そんな悲しい出来事に遭わないためにも、右のキャラセレクト画面を見て予習しておこう。もちろん、使うキャラも決めておかないとね。

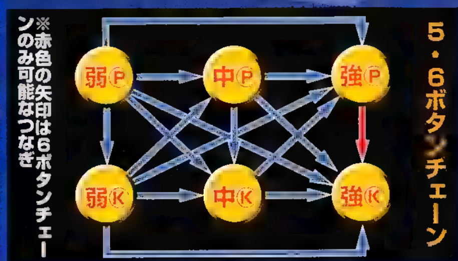


COMBO INTRODUCTION
連続技の見方

COMBO INTRODUCTIONで使われている矢印やカッコは、下の意味を表している。

- → 通常のつなぎ
- { } チェーンでのつなぎ（カッコ内）
- Ⓙ エリアル始動技ヒット後の自動スーパージャンプ
- Ⓒ キャンセル
- Ⓗ ハイパーキャンセル





チェーンタイプとは

中攻撃のボタンがなくなったことは、前作からの大きな変更点のひとつ。しかし実は、チェーンの感覚はそれほど変わっていない。これは、弱ボタンがチェーン中のみ中ボタンを兼ねるシステムになっているため。チェーン中に同じ弱ボタンを2回組み込んだ場合、2回目は中攻撃になるわけだ。キャラ別のコーナーでも、この攻撃を中Ⓟ、中Ⓚと表記しているので注意しよう。

また、本作のチェーンのタイプは2・3・5・6ボタンの計4種類。詳しい仕組みについては、左のチャート図を参照してほしい。なお、キャラごとのチェーンタイプは、技表部分に表記してある（スーパージャンプ中はザンギエフを除いて6ボタン）。



例えば弱Ⓟボタンを2回押した場合、1発目が弱Ⓟ、2発目が中Ⓟのチェーンになる。

NAOMI／DC共通デフォルトキャラクター

ケーブル CABLE

高性能の射撃能力は遠距離戦でこそ真価を発揮する。

Text：ちゃっきー



エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／↖＋強Ⓟ	
特殊入力技	
立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3／→＋強Ⓚ	
必殺技	
1 バイパービーム	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
2 シミター	→↓↘＋Ⓟ
3 クラックダウン	↓↘→＋Ⓚ
4 エレクトラップ	↓↙←＋Ⓚ（空中可）
5 サイチャージ	→↘↓↙←＋Ⓟ
ハイパーコンボ	
6 ハイパーバイパー	↓↘→＋ⓅⓅ（空中可）
7 タイムフリップ	↓↘→＋ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

①メイン武器。ボタン連打＋レバーで軌道を操作可能。

②対空系必殺技。判定面に難があり、使用頻度は低め。

③連続技用だが、衝撃波が飛んでいくので遠距離の牽制にも使える。近距離でガードされると反撃を受けやすい。

④ボタンを押しっぱなしにすると、放すタイミングで爆発位置を調節できる。出の遅さを利用し、攻めの起点に。

⑤攻撃の発生が遅く、使い勝手はイマイチ。

⑥ボタン連打でヒット数が増え、レバーで軌道操作可能に。

⑦ヒット中に追い打ちができる。ただ、技の出が遅いので使うチャンスは少ない。

基礎攻略

得意な間合いはやはり遠距離。基本連係は、立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3（対地）orしゃがみ強Ⓟ（対空）→キャンセルエレクトラップだ。これらは、攻撃系Vアシストとの組み合わせで真価を発揮する。立ち強Ⓟ・強Ⓟ×3後は、ヒット確認で弱ハイパービーム→ハイパーバイパーにつなげたい。

コンボで紹介しているのは、近距離戦で使うもの。エリアル始動技後のスーパージャンプは、垂直方向を使うこと。



ハイパーバイパーは威力バツグン。入るチャンスは確実にモノにしたい。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ} Ⓒ バイパービーム Ⓗ ハイパーバイパー

Ⅱ（画面端限定）{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}→弱Ⓟ→垂直ジャンプ {弱Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}

ゲー事典 なかなか決めるチャンスがないケーブルのタイムフリップだが、一部のVアシストを組み込めば連続技にできる。例えば、マロウのαタイプを選択し、しゃがみ弱Ⓚと同時にVアシスト使用、そのままチェーンでしゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚとつないでキャンセルタイムフリップ。ヒット後は裏に回って追い打ちし、後半部分を当てないようにすると可能性が広がるぞ。

マロウ MARROW



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
必殺技	
①ボーンメラン	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②タワーリングスパイン	→↓↘+Ⓟ
③リコシェスラッシュ	↓↙←+Ⓚ
④ライド&スラッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ（空中可）
ハイパーコンボ	
⑤スティンガーボーンズ	↓↘→+ⓅⓅ
⑥ボーンバースト	↓↙←+ⓅⓅ（空中可）
チェーンタイプ　地上：5　空中：3	

技特性解説

①空中に一定時間停滞する、多段の飛び道具。弱は水平に、強は地上だと若干上、空中だと斜め下へ投げる。停滞するまでは判定がないので、Vアシストでフォローしよう。
②対空に使えそうな技だが、出が遅いので使いにくい。
③壁でターン後、斜め下に突進する。スキは小さい。
④跳びかかりつつ投げを決める。相手はガード可能でスキも気になる。難しい技。
⑤連続技やケズリに活躍する主力Hコンボ。間合いが近いほどヒット数が多くなる。
⑥相手を追尾する弾を全方位にばらまく。エリアルから連続技になる(密着時限定)。

基礎攻略

三角跳びや2段ジャンプといった空中制御能力を持つが、空中戦で使いやすい技が少ないので、スピードを活かした地上戦を重視。ボーンメランの設置を基本行動として、そのスキを補うためにVアシストやジャンプ攻撃を組み込もう。本命はダッシュからのチェーンだが、リーチが短いのでいきなり狙うと返り討ちされやすい。ダッシュ前のフォロー(Vアシストやボーンメラン)がポイントとなる。


ボーンメランの設置完了。あとは「突撃！」あるのみだ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ}Ⓒ スティンガーボーンズ

Ⅱジャンプ{弱Ⓚ→中Ⓚ}→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}Ⓙ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→{弱Ⓟ→中Ⓟ}→2段ジャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ ボーンバースト

ルビィ ハート RUBY HEART



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ／↘+強Ⓚ／立ち強Ⓚ（空中ヒット時のみ）	
必殺技	
①シュバルツェール	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②ファントゥーム	↓↙←+Ⓚ
③シュプリマシオン	↓↘→+Ⓚ
④ラファールカノン	→↘↓↙←+Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑤フランメール	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）
⑥ミルファントゥーム	↓↙←+ⓀⓀ
⑦バルトネール	↓↘→+ⓀⓀ
⑧トゥール・ド・マジ	強Ⓚ・弱Ⓟ・↓・弱Ⓚ・強Ⓟ
チェーンタイプ　地上：6　空中：6	

技特性解説

①ルビィの主力となる突進技。ボタンを追加入力すると、レバー方向に2回まで方向転換できる。斜め下方向をガードさせるとスキが小さい。
②宝箱から幽霊を呼ぶ飛び道具。幽霊がヒットすると相手のゲージが減少していく。
③相手を打ち上げる衝撃波。ヒット時は追い打ち可能。
④鎖を飛ばして相手を捕縛する。連続技には弱を使う。
⑤強化版シュバルツェール。方向転換は4回まで。
⑥強化版ファントゥーム。
⑦海賊船による突進。強攻撃キャンセルから連続技に。
⑧ルールは黒ヒ○危○一髪。編集部では誰も5本以上ヒットしませんでした。

基礎攻略

ルビィの鍵を握るのはシュバルツェール。チェーンをキャンセルして出せば、ガード後に手を出してきた相手にヒットしやすいし、仮に手を出してこなかったとしても、方向転換を駆使すれば相手の背後から再攻撃できる。ほかにもさまざまな攻めパターンがあるので、研究してみよう。


最重要技、シュバルツェール。方向転換を使いこなして相手の背後から攻撃しよう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰダッシュ{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟ}Ⓒ 弱ラファールカノン

Ⅱ{立ち弱Ⓟ→しゃがみ[illegible]Ⓟ}Ⓙ{弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ フランメール(→上方向へ方向転換)

ソンソン SONSON



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓚ／↘+強Ⓟ	
特殊入力技	
↓↙←+Ⓚ・ⓅorⓀ／←↙↓↘→+Ⓚ／→+強Ⓟ	
必殺技	
①風切斬	Ⓟ連打（空中可）
②子猿舞	↓↘→+Ⓟ（空中可）
③斎天連撃	→↓↘+Ⓟ（空中可）
④金銀之葫蘆	→↘↓↙←+Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑤天地通貫	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）
⑥POW	↓↘→+ⓀⓀ
⑦猿王	↓↙←+ⓅⓅ（猿王中Ⓚでビーム、強Ⓟでアッパー、弱Ⓟで振り下ろしパンチ）
チェーンタイプ　地上：6　空中：6	

技特性解説

↓↙←+Ⓚ（壁走り）　追加入力は、Ⓟだと壁から離れてジャンプ状態へ。Ⓚだと跳び蹴り。技の出が早いので強力。
←↙↓↘→+Ⓚ　ほふく前進する移動技。通常技をキャンセルして出すことができない。
→+強Ⓟ　リーチの長い攻撃。
①棒を前に突き出して攻撃。連係、連続技用の技だ。
②飛び道具系の必殺技。技を出したあとの硬直は長め。
③対空必殺技。無敵なし。
④ガード可能な打撃投げ。
⑤連続技用。地上版は出始めの棒部分に攻撃判定あり。
⑥&⑦発生が遅いので連続技には不向き。使用頻度は低いといわざるを得ない。演出は一見の価値アリだが。

基礎攻略

多段攻撃のジャンプ強Ⓟによる跳び込みと、ダッシュからの攻めが基本。連続技狙いのチェーンから、ヒット時はそのまま連続技。ガードされていたら↓↙←+Ⓚに切り換え、トリッキーに攻めよう。なお、ソンソンは空中ダッシュも可能。ただし、スピードは遅いので使い勝手は悪い。


筋斗雲で空中移動。エリアル後の攻めや間合いをとるときに活用しよう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ}Ⓒ 強斎天連撃

Ⅱ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ}Ⓙ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ 風切斬

ゲー事典 ソンソンコンボ補足：Ⅰの最後である強斎天連撃からは、ハイパーキャンセルすることで天地貫通につなぐこともできる。だが、その天地貫通ヒット後は、相手にダウン回避をされると反撃を受けてしまう。天地貫通につなぐのは、相手をK.O.できるとき、もしくはゲージに余裕があって、ディレイドハイパーコンボにつなげられるときのみにしておこう。(若人)

アミンゴ AMINGO



エリアル始動技	
しゃがみ中Ⓟ／しゃがみ中Ⓚ／↘+強Ⓟ／↘+強Ⓚ	
必殺技	
①大地の子供（掴み）	↓↙←+Ⓚ
②大地の子供（パンチ）	↓↘→+弱Ⓚ
③大地の子供（キック）	↓↘→+強Ⓚ
④緑の観察	↓↙←+Ⓟ
⑤風の叫び	↓↘→+Ⓟ（空中可）
ハイパーコンボ	
⑥植物の掟	↓↙←+ⓅⓅ
⑦太陽の恵み	↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

技特性解説

①自分の分身のような子供を発生させる。相手の打撃によってつぶされてしまうものの、掴みはガード不能だ。
②こちらはパンチで攻撃する。掴みよりは弾速があるものの、相手はガードできる。
③キック攻撃。パンチ同様に相手はガード可能。
④斜め前に向かって繰り出される技。対空には不向き。
⑤横方向への突進技。エリアルや地上コンボで活躍する。強は速さも移動距離も優秀。
⑥投げ技のようにも見えるが、判定は打撃扱い。連続技に組み込むこともできる。
⑦真上に向かって繰り出される。威力はなかなか高め。

基礎攻略

どこか人をくったような風貌のアミンゴ。対戦ではじつに使いやすく、ドラフト上位指名間違いなしの即戦力である。まずは(しゃがみ)弱Ⓚ連打から始めてほしい。これで空中チェーンから地上のエリアル始動技までOK。エリアルも弱Ⓚ連打が基本だ。ほかには超低空の風の叫びも使っていこう。↓↘→↘+Ⓟと入力してスーパージャンプ直後に出せば、ガードされても着地までに技を出せるぞ。


使いやすいアミンゴ。相手に近づいてしゃがみ弱Ⓚ連打でプレッシャーをかけよう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ｝→｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝Ⓒ▶風の叫び

Ⅱ｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ（1ヒット）｝Ⓒ▶風の叫びⒽ▶植物の掟

サイクロップス CYCLOPS



エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／↘+強Ⓟ／↘+強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↓+弱Ⓚ／空中で↓+中Ⓟ／空中で↓+中Ⓚ／空中で↓+強Ⓟ／空中で↓+強Ⓚ／立ち強Ⓚ・強Ⓚ／近間で→↘↓↙←+Ⓟ	
必殺技	
①オプティックブラスト	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②ライジングアッパーカット	→↓↘+Ⓟ
③サイクロンキック	↓↙←+Ⓚ
④ライジングネックブリーカードロップ	←タメ→+Ⓚ
⑤ラピッドパンチ	←タメ→+Ⓟ・ⓅorⓀ連打
⑥オプティックスイープ	→↘↓+Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑦メガオプティックブラスト	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）
⑧スーパーオプティックブラスト	↓↘→+ⓀⓀ（空中可）

チェーンタイプ　地上：5　空中：3

技特性解説

①弱は横、強は斜め上にレーザーを射出。弾速が魅力。
②連打でヒット数が増える対空技。強が全段ヒットしたときの威力はなかなかだ。
③連続技の構成材料として活躍する。連係に組み込んで、Hキャンセルを狙おう。
④構えたあと相手に跳びかかる投げ技。意外に出が早く、近距離での奇襲に使える。
⑤多段の突進技。最後まで出し切るとスキが大きいので、途中止めを基本にしよう。
⑥下段版オプティックブラスト。使用頻度は低い。
⑦幅の広さがウリ。出はやや遅く、連続技にしにくい。
⑧レバーで操作可能なレーザー。こちらは出が早め。

基礎攻略

近距離戦は立ちorしゃがみ弱Ⓚからの連続技狙い、遠距離戦はオプティックブラスト中心の飛び道具モード、といった戦法が基本。ジャンプ攻撃は↓+強Ⓚのほか、背が低くない相手なら↓+弱Ⓚからのチェーンも使える。コンボⅡは、垂直2段ジャンプからレバー前で調整するのがコツ。


コンボⅠは、スーパーオプティックブラストの軌道修正が必要となる場合も。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ｛↓+弱Ⓚ→強Ⓚ｝→｛立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ｝Ⓒ▶強サイクロンキックⒽ▶スーパーオプティックブラスト

Ⅱ｛立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝→｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→2段ジャンプ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝

ハヤト HAYATO



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
→+強Ⓟ／ダッシュ中強Ⓟ・ヒット中強Ⓟ／空中で↓+強Ⓚ	
特殊能力：プラズマコンボ	
←+弱Ⓟ → 弱Ⓟ → 弱Ⓟ／強Ⓟ → 弱Ⓟ／強Ⓚ → 弱Ⓟ → 弱Ⓟ	
←+強Ⓟ → 弱Ⓟ → 強Ⓟ → 強Ⓟ／弱Ⓚ → 強Ⓟ	
必殺技	
①紫電	↓↘→+Ⓟ
②紅蓮	→↓↘+Ⓟ（空中可）
③白虎砲	近間で←→+ⓅⓅ
ハイパーコンボ	
④円月	↓↘→+ⓀⓀ
⑤羅刹斬	↓↘→+ⓅⓅ
⑥プラズマフィールド	↓↙←+ⓀⓀ（空中可）

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

→+強Ⓟ　スキが小さく前進力のある技。強攻撃としてチェーンコンボに組み込める。
①突進2段斬り。スキはやや大きめなので、コンボにのみ使用するようにしたい。
②対空技だが、無敵時間はなし。エリアルレイヴの締めに用いるのがメインとなる。
③コマンド投げ。投げ間合いこそ狭いが、決めたあとはダッシュしゃがみ強Ⓟ↓エリアルレイヴまで叩き込める。
④連続技用。画面端だとクリーンヒットしない。
⑤地上ヒット連続技に用いる、突進乱舞系Hコンボ。
⑥ヒット後タイマーがなくなるまでは、ゲージの量に関係なくHコンボが出し放題。

基礎攻略

攻撃判定の強い技を多く持ち、お手軽かつ強力な連続技がそろっているハヤト。クセのあるキャラクターが多い本作ではあるが、このキャラクターは比較的は扱いやすい部類に入る。チェーンを用いた連係&連続技、そしてコマンド投げの白虎砲を主力に、接近戦重視で闘っていこう。


白虎砲は投げ間合いこそ狭いが、ガードを崩す手段として重宝する。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ｝Ⓒ▶強紫電（2段目）Ⓗ▶円月
※画面端は強紫電（1段目）Ⓗ▶羅刹斬

Ⅱ（密着時限定）プラズマコンボ（←+弱Ⓟ・弱Ⓟ・強Ⓟ・強Ⓚ・[illegible]Ⓟ）→しゃがみ強ⓅⒿ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶弱紅蓮（1段目）Ⓗ▶プラズマフィールド

ゲー事典　永久コンボ早くも発覚!?：ハヤトの→+強Ⓟはスキが小さく、ヒットさせれば相手より先に動き出すことができる技。これを知った某編集者が、持ち前のコマンド入力テクニックを駆使して、永久コンボに挑戦！　コンボ内容は画面端でダッシュ立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→→+強Ⓟの繰り返し。とりあえず、4セット＝12ヒットまでは確認された。（若人）

キャプテン・アメリカ
CAPTAIN AMERICA



基本行動がキャラの最大の武器。初心者にオススメ。

Text：MVP

エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
空中で↓+強Ⓚ／空中で↑+強Ⓚ／→↘↓↙←+Ⓟ／立ち中Ⓚ・中Ⓚ	
必殺技	
①シールドスラッシュ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②スターズ&ストライプス	→↓↘+Ⓟ
③チャージングスター	↓↘→+Ⓚ
ハイパーコンボ	
④ファイナルジャスティス	↓↘→+ⓅⓅ
⑤ハイパーチャージングスター	↓↘→+ⓀⓀ
⑥ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘+ⓅⓅ

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

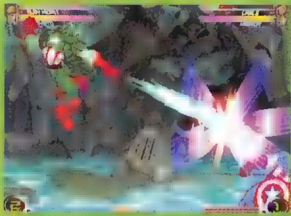
技特性解説

→↘↓↙←+Ⓟ（側転）　相手をすり抜けて背後を取れる。
①**弱は地上では水平、空中だと斜め下30度に、強は地上では斜め上30度、空中だと水平にシールドを投げる。投げたシールドを回収しないと通常技が弱くなるので注意!!**
②発生が早く威力も高い対空技。ガードされると危険。
③突進技。スキは大きめ。
④ダメージの大きいHコンボ。至近距離なら立ち強Ⓚからつながるが、基本的にはディレイドHコンボ用。
⑤連続技には不向きだが、ビームを遮断でき、ガードされてもスキがない。ケズリに。
⑥中攻撃から連続に!!

基礎攻略

2段ジャンプとシールドの判定を活かした上からの押さえ込みが強力。Vアシストを使いつつジャンプ強Ⓟで押さえ込み、しゃがみ弱Ⓚからエリアルを狙うのが基本となる。ジャンプ攻撃を当てずにしゃがみ弱Ⓚ、という選択も重要。

また、キャンセル側転で背後を取ったり、早出しジャンプ強Ⓟ↓弱シールドスラッシュ↓2段ジャンプしてシールド回収&攻め直す連係も混ぜると、さらに強くなるぞ!!



シールドスラッシュ後は、2段ジャンプなどでシールドをきっちり回収していこう。

CAPTAIN AMERICA

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ｛弱Ⓟ→中Ⓟ｝→｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ・中Ⓚ｝Ⓒハイパースターズ&ストライプス

Ⅱジャンプ強Ⓟ→｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ弱Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓟ→2段ジャンプ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝

アイスマン
ICEMAN



投げやコンボから常にアークティックアタックを狙え！

Text：MVP

エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↓+強Ⓟ／空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
①アイスビーム	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②アイスアバランチ	↓↘→+Ⓚ（空中可）
③アイスフィスト	↓↙←+Ⓟ
ハイパーコンボ	
④アークティックアタック	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

しゃがみ強Ⓚ　上方向に判定が強いので、ジャンプをくぐって使いやすい。
①多段のビーム。弱は水平、強は地上だと斜め上45度、空中だと斜め下45度に発射する。牽制として強力な技。
②上空から巨大な氷塊を落とす技だが、スキが大きいうえヒットさせにくい。使うのなら、スーパージャンプ直後に超低空で出すといい。
③氷塊を装着し、パンチ攻撃に攻撃力アップとケズリ能力の効果を付加する技。パンチ攻撃が相手に3回触れると氷塊はなくなる。暇があったら装着しよう。
④氷塊を放射状に乱射。高威力。連続技で大活躍する。

基礎攻略

ビームによるケズリを受けないアイスマン。ダッシュ、歩きともに速く、アイスビームでの牽制も強力なため、横からの押しが非常に強い。Hコンボを使えばエリアルや投げから大ダメージを狙えるので、攻撃力も高いと言える。空中戦は↓+強Ⓚで押さえ込み、地上から連続技を狙え！

ICEMAN



当て投げはアイスマンの常套手段だ。「カチッ」と抱きつこう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝→ダッシュ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ｝Ⓙ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝Ⓒアークティックアタック

Ⅱ（画面端限定）Ⓟ投げ→（少し前進）立ち強ⓅⒸアークティックアタック

Ⅲ（画面端限定）（アイスフィスト→）しゃがみ強ⓀⒿ｛弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ｝→｛強Ⓟ→強Ⓚ｝→｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ｝

Dr.ドゥーム
DOCTOR DOOM



クセのあるジャンプ攻撃より地上を重視するべし！

Text：MVP

エリアル始動技	
立ち中Ⓚ／しゃがみ強Ⓟ／↘+強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↓+強Ⓚ／↓↙←+ⓀⓀ	
必殺技	
①フォトンショット	→↘↓↙←+Ⓟ（空中可）
②モレキュラーシールド	→↘↓↙←+Ⓚ
③プラズマビーム	↓↘→+Ⓟ（空中可）
ハイパーコンボ	
④エレクトリックケイジ	↓↘→+ⓅⓅ
⑤フォトンアレイ	→↘↓↙←+ⓅⓅ（空中可）
⑥スフィアフレイム	↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

立ち中Ⓚ　エリアル始動技はしゃがみ強Ⓟよりこちらを。
①広範囲に細かいビームを放つ。空中は斜め下へ扇状に射出。とにかく広範囲で使いやすい。牽制に多用しよう。
②初段の出が早く広範囲をカバーするが、射出までに割り込まれる可能性がある。
③地上は前方、空中は斜め下に直線的な単発ビームを放つ。出は若干遅いが牽制に。
④ドゥームの主力ダメージ源となる（ケズリも含む）、飛び道具系のHコンボ。立ち強Ⓚから連続技になる。
⑤①の強化版。ケズリに使うぐらい。
⑥エリアル始動技から連続技に。ダメージにやや難。

基礎攻略

空中ダッシュと飛行を備えているが、ジャンプ強攻撃が特殊なのでメインは地上ダッシュからの攻めになる。空中戦は、スーパージャンプから低空でフォトンショットを出し、そこから空中ダッシュを使う連係で攪乱していこう。

空中ダッシュからは弱Ⓚ↓中Ⓚのチェーンを使うといいぞ。

DOCTOR DOOM



ジャンプ強Ⓟは超早出しをしないと地上の相手にヒットしない。注意！

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ｛弱Ⓚ→中Ⓚ｝→ダッシュ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒエレクトリックケイジ

Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ空中ダッシュ（↙）｛弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓚ｝

ゲー事典　自己満足重視！：本作のエリアルレイヴは、中攻撃が素直に出せないことで多少の制限は付いたが、2段ジャンプや空中ダッシュ、同じ弱攻撃を続けて当てる、チェーンの途中から弱攻撃に戻る、といったことができるキャラも結構いるので探してみるとおもしろい。といいつつも複雑なエリアルレイヴに限ってダメージが小さいことも……自己満足万歳!!（モブ夫）

スパイダーマン
SPIDER-MAN



持ち前のスピードを活かした攻めで相手を翻弄しろ

Text Jurio

エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／立ち強Ⓚ（空中ヒット時のみ）／↗＋強Ⓟ／↗＋強Ⓚ	
必殺技	
①ウェブボール	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
②ウェブスイング	↓↙←＋Ⓚ（空中可）
③スパイダースティング	→↓↘＋Ⓟ
④ウェブスロー	→↘↓↙←＋Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑤マキシマムスパイダー	↓↘→＋ⓅⓅ（空中可）
⑥クローラーアサルト	↓↘→＋ⓀⓀ
⑦アルティメットウェブスロー	↓↙←＋ⓅⓅ
チェーンタイプ	地上：3　空中：5

技特性解説

①飛び道具。おもに、地上のチェーンがガードされたときのフォローとして使おう。
②相手に飛び込みながら攻撃できるが、使いづらい。
③対空技だが対空性能は低く、使い勝手はイマイチ。
④弱は前へ、強は斜め上へ射出する飛び道具。①を読んで跳び込んでくる相手に狙っていくといいだろう。
⑤乱舞系のHコンボ。ディレイドHコンボに組み込みやすく、空中でも出せる。
⑥ジャンプしながら斜め下方向にアミを張って攻撃する。攻撃範囲は広い。
⑦突進しながら攻撃する、多段で威力も高いHコンボ。

基礎攻略

エリアル始動技は、立ち中Ⓟだと相手の浮きが低く、立ち強Ⓚはしゃがみ中Ⓚからつながないと相手を浮かせられないので注意。Ⅰのコンボは一見何でもないが、このあと相手との距離が近いため容易に空中投げを狙えるぞ。相手が暴れるようなら弱Ⓟからのチェーンで攻めよう。Ⅱはダウン回避でよけられてしまうが、自分が画面端にいない限り反撃は受けにくい。Ⅲは至近距離限定の高威力連続技だ。



地上チェーンのあとは、ウェブボールかウェブスローでフォローしよう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ジャンプ｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ｝→｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶弱ウェブボール
Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ｝Ⓒ▶クローラーアサルト
Ⅲ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ｝Ⓒ▶強スパイダースティングⒽ▶マキシマムスパイダー

ベノム
VENOM



チェーンタイプの変更で、下段からのエリアルが可能に！

エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／↗＋強Ⓟ	
必殺技	
①ベノムファング	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
②ウェブスロー	→↘↓↙←＋Ⓟ
③ベノムラッシュ	↓↘→＋Ⓚ
ハイパーコンボ	
④ベノムウェブ	↓↘→＋ⓅⓅ
⑤デスバイト	↓↘→＋ⓀⓀ
チェーンタイプ	地上：2　空中：2

技特性解説

①主力となる突進技。コンボ、連係、単発使用と、さまざまな場面で活躍する。
②弱は水平に、強は斜め上45度の方向に糸（打撃判定）を飛ばし、敵を捕える。
③牽制やバリアっぽく使えなくもない、という程度。
④ディレイドHコンボや、Vアシストからのコンボとして非常に有効。ガードされると反撃を受ける可能性が高いので注意。
⑤中攻撃キャンセルからつながるため、ベノム単独でのコンボ用として使う。画面端に相手を追い込んだ状況だと、ダメージが極端に落ちてしまうので、そういう場合はほかのコンボに変えよう。

基礎攻略

スキが小さい弱のベノムファングを多用するのが基本。単発、ジャンプ攻撃やチェーンからキャンセルなど、あらゆる状況から出していこう。空中ダッシュはやや使いにくいが、相手を跳び越しながらVアシストを呼ぶ戦法は有効。Ⓟ投げはコンボが狙えるので、多めに使っていこう。



チェーンタイプの変更により、ダッシュしゃがみ弱Ⓚからのエリアルも可能。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ Ⓟ投げ→｛立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ｝Ⓒ▶デスバイト
Ⅱ（画面端限定）（端に向かって）Ⓚ投げ→↗＋強ⓅⓅ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ｝→｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝

ハルク
HULK



見た目通りのパワーキャラ。攻撃力は半端じゃない。

エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ／↗＋強Ⓚ	
必殺技	
①ガンマトルネード	→↘↓↙←＋Ⓟ
②ガンマスラム	↓↘→＋Ⓟ
③ガンマチャージ（地上）	←タメ→＋Ⓚ
④ガンマチャージ（対空）	↓タメ↑＋Ⓚ
ハイパーコンボ	
⑤ガンマウェイブ	↓↘→＋ⓅⓅ
⑥ガンマクラッシュ	↓↙←＋ⓅⓅ
⑦ガンマクエイク	↓↘→＋ⓀⓀ
チェーンタイプ	地上：2　空中：2

技特性解説

①打撃投げ。画面端を背にして決めたあとは追撃可能。
②地面をはがして攻撃。弱と強では射程が異なる。強の方が長く、弱は短い。
③突進技。ヒット時のみ↖、↑、↗の3方向へ追加技（レバー＋Ⓚ）を出せる。
④③の対空版。こちらはヒット時に↑、↗、→の3方向へ追加技を出せる。
⑤②の強化版。画面スクロールに余裕があれば、ヒット数とダメージがアップ。
⑥対空＆連続技用のHコンボ。落下部分は操作可能。
⑦頭上から岩を落とす。最初の地面を叩く部分は攻撃判定があり、クリーンヒット時は大ダメージを与えられる。

基礎攻略

通常技をガードさせるだけでも相手の体力をケズれる能力を持ち、さらに相手の攻撃を1発分耐えられるスーパーアーマー能力を持つハルク。機動力はかなり低いが、そのぶんリーチの長さと技の判定の強さ、そしてパワーがある。下記の大ダメージ連続技で1発を狙っていこう。



対空や連続技に最適なガンマクラッシュ。とにかく威力の高い技だ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ｝Ⓒ▶強ガンマチャージ（地上）Ⓗ▶ガンマクラッシュ
Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ｝
Ⅲ（画面端限定）しゃがみ強ⓅⓅ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓚ｝→弱Ⓚ→立ち強Ⓟ

ゲー事典 本作でもスーパーアーマーの強さは相変わらずだ。相手の地上チェーンを2発以上くらう前なら、相手のコンボの途中でも平気で割り込めてしまう。さらに本作では、Vアシストとして使用する場合にも絶大な効果を発揮する。地上での固めが途切れるころを狙って出しておけば、バリヤーのような役割を果たし再び固めに入れてしまう始末だ。（Jurio）



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
←+弱Ⓚ／→+強Ⓟ／←+強Ⓟ／→+強Ⓚ／←+強Ⓚ／空中で↑+弱Ⓚ 空中で↑+中Ⓚ／空中で↑+強Ⓟ	
必殺技	
①ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ
②サマーソルトキック	↓タメ↑+Ⓚ
③空中サマーソルトキック	空中で↓↑+Ⓚ
ハイパーコンボ	
④サマーソルトストライク	↓↙←+ⓀⓀ
⑤ソニックハリケーン	↓↘→+ⓅⓅ
⑥クロスファイアーアサルト	空中で↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

①速度の遅い飛び道具。スキが小さいので、ダッシュで追いかけて相手を固めよう。
②衝撃波をともなったキックを繰り出す対空技。
③形状は地上版とそっくりだが、溜めを必要としないのが強み。ゲージがないときのエリアルの締めに使おう。
④対空より連続技に適しているが、相手との距離によっては途中からガードされる。
⑤連続技に最適。ヒットすると相手を引き寄せる効果があるので、ディレイドHコンボにもつなげやすい。
⑥ジャンプ中にしか出せないHコンボ。ジャンプ中Ⓟキャンセルで連続技になる。

基礎攻略

VS.シリーズになっても、ガイルの基本的な動きは変わらない。チェーンをキャンセルしてソニックブームを出し、再びダッシュしてチェーンキャンセルソニックブーム……といった具合に、ひたすら相手を固め続けてやろう。
　また、エリアルを狙う際は空中の通常技にもこだわってみたい。ジャンプ弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓟはレバーを上に入れながら出すと技が変わるので、一風変わったコンボを狙えるぞ。


クロスファイアーアサルトはジャンプ中Ⓟを最速キャンセルしないとつながらないぞ。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ}→{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→←+強Ⓟ}Ⓒ▶ソニックハリケーン

Ⅱダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}Ⓙ▶{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→{弱Ⓟ→中Ⓟ}Ⓒ▶クロスファイアーアサルト



（N=ノーマル、I=アイアンボディ中）

エリアル始動技	
しゃがみ中Ⓟ／↙+強Ⓟ／（近間で↓↙←+弱Ⓟ）	
特殊入力技	
←+弱Ⓟ／空中で↓+弱Ⓟ／空中で↓+弱Ⓚ／空中で↑+中Ⓟ 空中で↓+強Ⓟ／空中で→+強Ⓟ／→→・強Ⓟor強Ⓚ	
必殺技	
①(N/I) ダブルラリアット	ⓅⓅ（Nのみ空中可）
②(N/I) クイックダブルラリアット	ⓀⓀ（Nのみ空中可）
③(N/I) エリアルロシアンスラム	→↓↘+Ⓚ
④(N/I) スクリューパイルドライバー	近間で一回転+Ⓟ（空中可）
⑤(N/I) フライングパワーボム	←↙↓↘→+Ⓚ
⑥(N) バニシングフラット	→↓↘+Ⓟ
⑦(I) ウォッカファイアー	↓↘→+Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑧(N/I) ファイナルアトミックバスター	一回転+ⓅⓅ
⑨(N/I) アイアンボディ	←↓↙+弱Ⓚ
⑩(N) ウルトラファイナルアトミックバスター	一回転+ⓀⓀ（LV3）
⑪(I) シベリアンブリザード	一回転+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

技特性解説

①最大4ヒットするようになった。密着状態でヒットさせ、1段目をHキャンセルして⑧を出すと、回避が非常に困難な連係になる。
③つかめなくてもスキはない。降下中に技を出したり、空中ガードすることができる。
④レバーをぐるぐるまわすとダメージアップ！
⑥中攻撃から連続技になり、当てたあとはたいてい投げを狙いやすい間合いになる。
⑨ガードができず、打撃をくらってもまったくのけぞらないメカザンギに変身。同じコマンドで変身を解除することが可能。
⑪①の上昇系Hコンボ版。

基礎攻略

　おもなダメージ源はやはり投げ技。打撃技をガードさせたあと投げ間合い内になっている状況では、コマンド投げを狙っていこう。投げを警戒してバックジャンプすることが多い相手には、エリアルロシアンスラムが有効だ。
→→のダッシュ掴みからは、強の噛みつきへの派生も可能に。


ダブルラリアット（1段目）Hキャンセルファイナルは、かなりのナイス連係。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰジャンプ強Ⓟ→{しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ}Ⓙ▶{弱Ⓚ→中Ⓚ}→強スクリューパイルドライバー

Ⅱ（めくり）空中で↓+強Ⓟ→立ち弱ⓀⒸ▶ダブルラリアット（Ⓗ▶ファイナルアトミックバスター）



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
→+強Ⓟ／→+強Ⓚ／空中で↑+中Ⓚ／空中で↑+強Ⓚ	
必殺技	
①波動拳	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
③竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
ハイパーコンボ	
④真空波動拳	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）
⑤真空竜巻旋風脚	↓↙←+ⓀⓀ
⑥真・昇龍拳	→↓↘+ⓅⓅ（LV3）

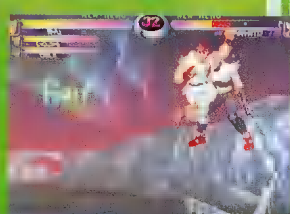
チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

→+強Ⓟ　しゃがみガード不能技。キャンセルできない。
→+強Ⓚ　前進力を利用し、チェーンに組み込みたい。
①弾速が遅いことが長所になる。攻めの布石には弱、連続技には強を使おう。
②お決まりの対空技だが、ガードされると危険。対空なら、エリアル始動技であるしゃがみ強Ⓟのほうがいい。
③通常時はやや使いにくいが、威力は高い。連続技に。
④あらゆる連続技に活躍するメインHコンボ。
⑤足払い系の技に強い。使うならバクチとして。
⑥長い無敵時間はあるものの、リーチが短く全段ヒットしにくい。ロマン技か。

基礎攻略

　もっとも使用頻度の高い必殺技は波動拳。遠距離では弱を牽制に使い、攻め込むための布石に。近距離ではしゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟのチェーンから強を出し、ヒット確認して真空波動拳につなごう。エリアルは、対空のしゃがみ強Ⓟからのほか、ゲージが足りないときにも狙いたい。


エリアルは相手によって変える。普通の相手なら中Ⓟが2段入るが、ダメージは落ちる。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ}Ⓒ▶強波動拳Ⓗ▶真空波動拳
Ⅱ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ}Ⓙ▶{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ▶竜巻旋風脚
Ⅲしゃがみ強ⓅⒿ▶{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒ▶真空波動拳

ゲー事典　本作のザンギは、空中でダブルラリアットを当てたあとに追い打ちができないこと、空中スクリューパイルドライバーが投げ抜けできないことなどから、エリアルは空中スクリューパイルドライバーで締めるのがよさそうだ。ただし、ダブルラリアットや強Ⓟで締めて着地を攻めるのもかなり有効な攻め手。空中スクリューにこだわらなくてもいいだろう。（RED）

アナカリス
ANAKARIS



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
←+弱Ⓚ／空中で→+Ⓚ／空中で↘+Ⓚ／空中で↓+Ⓚ	
必殺技	
①棺の舞い	↓↓+ⓅorⓀ（空中可）
②コブラブロー	←→+Ⓟ（空中可）
③ミイラドロップ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
④王家の裁き	空中で↓↘→+Ⓚ
ハイパーコンボ	
⑤棺の宴	↓↓+ⓅⓅ（空中可）
⑥ファラオマジック	強Ⓚ・弱Ⓟ・↓・弱Ⓚ・強Ⓟ（空中可）
⑦ファラオコブラブロー	←→+ⓅⓅ（空中可）
⑧ファラオイリュージョン	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ

チェーンタイプ　地上：5　空中：3

技特性解説

①上から棺を降らせる。棺の出現位置はボタンで変更可能。
②コブラに変えた腕を伸ばす。連続技の締めに使おう。
③遠くの相手をつかむ投げ技。ボタンで距離が変化。
④相手を一定時間人形に変身させる飛び道具。
⑤棺の舞いの強化版。
⑥画面端で強コブラブローをHキャンセルすれば連続技になるが、利用価値は低い。
⑦ボタン連打でヒット数が上がるコブラブロー。
⑧アナカリスが巨大化し、レバーとボタンに対応した攻撃を繰り出す。コマンド特性を活かし、ダッシュ弱Ⓟ→中Ⓟキャンセルで連続技を狙おう。

基礎攻略

空中ダッシュと↓+Ⓚ系の急降下攻撃を使ったラッシュが得意のアナカリスだが、地上での攻めもなかなかのもの。とくに、ダッシュ立ち弱Ⓟからのチェーンで相手を押し込むモードに入ると滅法強いので、ときには地上から強引に突っ込んでもいい。

ただし、逆に押し込まれる展開になると、通常投げのないアナカリスは切り返しにくい。常にアドバンシングガードの準備をしておこう。

ANAKARIS


エリアル中の空中ミイラドロップは、ヒット表示こそ切れるものの防御不可能だ。

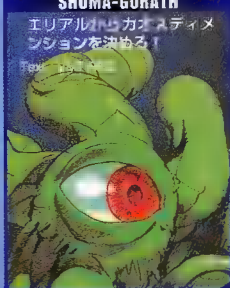
COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ダッシュ{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}Ⓙ(垂直スーパージャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}Ⓒ弱ミイラドロップ

Ⅱ ダッシュ{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ}Ⓒファラオイリュージョン(→弱Ⓟと強Ⓟを交互に連打)

NAOMIデフォルトキャラクター

シュマゴラス
SHUMA-GORATH



エリアル始動技	
立ち中Ⓚ／↘+強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↑+強Ⓟ　空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
①ミスティックステア	←タメ→+Ⓟ
②ミスティックスマッシュ	←タメ→+Ⓚ（空中可）
③ディバイタリゼーション	近間で→↘↓↙←+Ⓚ
ハイパーコンボ	
④カオスディメンション	↓↘→+ⓅⓅ後に近間で強Ⓟor強Ⓚ(LV3)
⑤ハイパーミスティックスマッシュ	↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

技特性解説

①ヒットすると相手にくっつき、一定時間後に爆発する飛び道具。くっついている間は次の弾が撃てなくなることと、シュマゴラスが攻撃をくらうとくっつけた弾が消えてしまうことに注意。
②突進技。ガードされると、密着状態でスキができるので反撃を受けやすい。
③コマンド投げ。威力は低いが、弱攻撃キャンセルから出すといい連係になる。
④入力すると一定時間変身し、強攻撃がガード不能の触手掴みになる。変身モーションはしゃがみガード不能。
⑤無数の分身を発射する飛び道具。近距離でガードされると反撃を受けやすい。

基礎攻略

ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚからのエリアルや、空中チェーン(弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓚがオススメ)を使った跳び込みからの攻めが基本。ダッシュ立ち弱Ⓚをキャンセルしてのディバイタリゼーションも有効。

本命はもちろんカオスディメンション。エリアルやしゃがみ弱Ⓚからもコンボになる。

SHUMA-GORATH


カオスディメンションの変身モーションはしゃがみガード不能。対空としても使える。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ カオスディメンション(変身モーション)→↙+強ⓀⒿ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒカオスディメンション(掴み)(→{立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ}Ⓙ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→↑+強Ⓟ})

Ⅱ ジャンプ{弱Ⓚ→中Ⓚ}→ダッシュ{立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ}Ⓒハイパーミスティックスマッシュ

ストライダー飛竜
STRIDER HIRYU



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
↘+強Ⓚ	
必殺技	
①アメノムラクモ	↓↘→+Ⓟ
②エクスカリバー	空中で↓↘→+ⓅorⓀ
③グラム	→↓↘+ⓅorⓀ（Ⓟのみ空中可）
④ヴァジュラ	↓↙←+Ⓚ
⑤ワープ	←↓↙+ⓅorⓀ
⑥フォーメーションA	↓↘→+Ⓚ
⑦フォーメーションB	←タメ→+Ⓟ後に←タメ→+Ⓟ
⑧フォーメーションC	←タメ→+Ⓚ
⑨壁張り付き	↓↙←+Ⓟ（→で着地、↑or↓で上下移動、←→で反対側の壁への移動、Ⓟでサイファー攻撃、Ⓚで跳び蹴り、↓+Ⓚでスライディングキック）
ハイパーコンボ	
⑩ラグナロク	→↓↘+ⓅⓅ
⑪レギオン	↓↘→+ⓀⓀ
⑫ウロボロス	↓↘→+ⓅⓅ

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

技特性解説

①突進しつつ斬りつける技。ガードされると反撃確定。
②空中突進技。突進方向はボタンで選択可能だ。
③リーチのある斬り技で、ガードされてもスキは小さい。
④弱は左、強は右へ瞬間移動して跳び蹴りを出す。
⑤出現する位置はボタンで決定できる。ウロボロスを装着したあと、この技で相手の背後にまわって……。
⑩突進して連続攻撃を浴びせる。連続技には不向き。
⑪大鷲のサイボーグ虎や鳥を呼んで攻撃させる。
⑫一定時間、ボタン入力でショットを撃つオプションを身にまとう。非常に強力なので、ゲージはこれに！

基礎攻略

飛竜は通常技の攻撃判定が強いため、ダッシュやジャンプ（2段ジャンプや三角跳びも使うといい）からのチェーンで相手を押さえ込む戦法が得意である。ガードされてもおかまいなしに攻め立て、ゲージが溜まったらウロボロス&ワープでガードを崩しにかかるといいだろう。

STRIDER HIRYU


ウロボロスを装着したらワープで接近し、下段攻撃と昇り弱Ⓚで選択を迫るといい。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ダッシュ{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}Ⓙ{弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ}Ⓒエクスカリバー(弱Ⓟ版)

Ⅱ (ウロボロス装着→ジャンプ直後に)弱ⓀⒸエクスカリバー(強Ⓟ版)→弱Ⓟボタン連打

ゲー事典　シュマゴラスコンボ補足：カオスディメンション後の立ち弱Ⓚはボタン連打でOKだが、相手はレバガチャで回避可能。画面端ならエリアルの↑+強Ⓟのあと、地上で追撃を入れられるぞ。同じく画面端で、しゃがみ弱Ⓚ→カオスデョメンション(変身)→↙+強Ⓚ～も可能。また、弱攻撃をガードさせてカオスディメンション(掴み)の連係は回避不能っぽいぞ。(RED)



エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／しゃがみ強Ⓟ／立ち強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↓+弱Ⓚ／↓↙←+ⓀⓀ	
必殺技	
1 E･Mディスラプター	←↙↓↘→+Ⓟ（空中可）
2 マグネティックブラスト	空中で↑↗→+Ⓟ
3 ハイパーグラビテーション	→↘↓↙←+Ⓚ（空中可）
4 マグネティックフォースフィールド	←↙↓↘→+Ⓚ
ハイパーコンボ	
5 マグネティックショックウェイブ	↓↘→+ⓅⓅ
6 マグネティックテンペスト	↓↘→+ⓀⓀ（空中可）

チェーンタイプ　地上：2　空中：6

技特性解説

①単発のビーム。意外にスキは大きいが、牽制やキャンセルに多用することになる。

②斜め下に撃つ飛び道具。技後は空中ダッシュで奇襲!

③相手を捕縛し引き寄せる誘導弾。しゃがみ強Ⓟでの追撃が魅力。スーパーアーマー能力を持つ相手は、地上では捕縛不能なので注意したい。

④発生がやや遅い当て身技。画面端なら追撃が可能。置いておく感じで使おう。

⑤画面中央で真価を発揮するHコンボ。しゃがみ強Ⓟから連続技にするといい。

⑥ケズリ能力が大幅に弱体化。使い道はディレイドHコンボで模索しよう。

基礎攻略

飛行は動作中ガード不能なので使わないが、空中ダッシュはガードを崩したり空中必殺技から攻める手段として多用する。スーパージャンプ直後に斜め下へ空中ダッシュすれば、相手の背後からジャンプ攻撃を見舞える。マスターしたい戦法だ。中～遠距[illegible]では、空中必殺技で制空権を握りつつ、地上では素早いダッシュと判定の強い立ち強Ⓟ、必殺技で押さえ込む。オールレンジで手堅く闘っていこう。



ハイパーグラビテーションは、スキを気にせずその絶大な効果を重視せよ!!

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ハイパーグラビテーション→しゃがみ強Ⓟ Ⓙ▶ 強Ⓚ Ⓒ▶ 空中ダッシュ(↗){↓+弱Ⓚ→中Ⓟ}→立ち強Ⓚ(1段目) Ⓒ▶ マグネティックショックウェイブ

Ⅱ {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ▶ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ▶ 空中ダッシュ(↘){弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→{弱Ⓟ→↓+弱Ⓚ→中Ⓟ} Ⓒ▶ E･Mディスラプター



(N=ウルヴァリン、A=アダマンチウムを失ったウルヴァリン)

エリアル始動技	
立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ	
特殊入力技	
↘+強Ⓟ／立ち中Ⓟ・中Ⓟ×n／立ち中Ⓚ・中Ⓚ／空中で中Ⓟ・中Ⓟ×n／空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
1 (N/A) バーサーカーバレッジ	↓↘→+Ⓟ
2 (N/A) ドリルクロー	レバー＋強Ⓟ弱Ⓚ（空中可）
3 (N/A) トルネードクロー	→↓↘+Ⓟ（Aのみ空中可）
4 (N) バーサーカークロー	↓↙←+Ⓟ
ハイパーコンボ	
5 (N/A) バーサーカーバレッジX	↓↘→+ⓅⓅ
6 (N/A) ウエポンX	→↓↘+ⓅⓅ
7 (N) バーサーカーチャージ	↓↘→+ⓀⓀ
8 (N) フェイタルクロー	→↓↘+ⓀⓀ（空中可）

チェーンタイプ　地上：5　空中：5

技特性解説

ほとんど違和感なく使っていけるウルヴァリン(以下NW)とアダマンチウムを失ったウルヴァリン(以下AW)だが、若干の相違点がある。そのあたりを含めて解説しよう。

空中で↓+強Ⓚ　NWは前作同様の真下へ急降下する技、AWは前々作までの流星キックに相当する、前斜め下方向に攻撃する技だ。どちらもチェーンに移行することはできなくなったので、ヒット後は前斜め下へのドリルクローで追い打ちしよう。

立ち強Ⓚ　エリアル始動技。相手をより高く浮かせたいならば、しゃがみ中Ⓟで少し浮かせたところに決めよう。

①突進系の必殺技。ボタンを連打するとヒット数が増える。弱はガードされてもスキがほとんどないので、チェーン後のフォローに使っていける。攻撃系のVアシストと併用すれば、ガードされても攻めを継続できるぞ。

強はNWよりAWの方が高性能。威力、発生ともにNWを上まわっており、連続技に組み込めば大ダメージを与えられるのだ。

②レバーの方向に突進する技。おもな使いどころはエリアルだが、比較的スキが小さいので、空中戦などで突発的に出してみるのも悪くない。ちなみに、壁に向かって出すともう一度連続で出せるぞ。

③ボタン連打でヒット数が増える対空技。ただ、この技を使うぐらいなら、対空性能が高くエリアル始動技でもある立ち強Ⓚを使った方がいい。なお、AWのみ空中でも出すことができる。

④遠距離から一気に相手に詰め寄る打撃技。スキが大きいので使いにくい。

⑤ヒット数が多く威力も高いHコンボ。地上チェーンからの連続技に組み込めば、絶大な威力を発揮する。スキは大きいので、外さないように注意。

⑥高速で突進し、ヒットすると連続で打撃を叩き込む技。発動直後はわずかだが上半身が無敵になるため、相手の飛び道具をくぐることも可能。AWの場合はガードされたときのスキが小さく、反撃を受けないことも覚えておこう。

⑦一定時間スピードアップするNW専用のHコンボ。発動中はゲージが溜まらず、攻撃力も低下してしまうが、おもしろいように連続技を決めることができるぞ。

⑧空中に飛び上がりながら「X」をかたどった衝撃波で攻撃する、NW専用のHコンボ。空中でも出せる。



とにかくスピードを活かして手数で押せ。相手に反撃のスキを与えるな。

基礎攻略

まず、跳び込むときは弱Ⓟ↓弱Ⓚ↓中Ⓟの空中チェーンと、めくり性能のある強Ⓚを使おう。次にコンボについて。コンボⅠは、画面端かつAW使用時なら、さらに弱Ⓟ↓弱Ⓚ↓中Ⓟで追撃が可能。コンボⅡだが、AWならバーサーカーバレッジを強に変えればダメージが大幅にアップする。Hキャンセルは最後から1段手前でかけよう(連打時は7ヒット目)。ⅣはAW限定で、浮かせた直後の弱Ⓟを遅めに当てるのがコツ。

そのほか、画面端を背にしていれば、投げ後に追撃できることも覚えておこう。



NWのしゃがみ中Ⓚは相手がダウンしてしまう。チェーンには立ち中Ⓟを使おう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ} Ⓙ▶ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ・中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ▶ ドリルクロー(前斜め上)

Ⅱ {しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ(NWは立ち中Ⓟ)→しゃがみ強Ⓟ} Ⓒ▶ 弱バーサーカーバレッジ Ⓗ▶ バーサーカーバレッジX

Ⅲ {しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ} Ⓒ▶ バーサーカーバレッジX

Ⅳ {しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ} Ⓙ▶ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ・中Ⓟ・中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ▶ ドリルクロー(前斜め上)

ゲー事典　磁界王豆知識：今回の空中ダッシュは全般的に速度がかなり速い。これは低空ダッシュを駆使してガードを揺さぶる際に有効に働くのだが、あまりに速いため、従来の感覚で操作するとジャンプ攻撃が出る前に着地してしまうことが多い。スーパージャンプ後のダッシュ入力は気持ち遅め、なおかつダッシュ後に出す技は早めを意識しよう。(MVP)

ガンビット
GAMBIT



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
必殺技	
①キネティックカード	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②トリックカード	↓↙←+Ⓟ
③ケイジャンスラッシュ	→↓↘+Ⓟ
④ケイジャンストライク	↓タメ↑+ⓅorⓀ
ハイパーコンボ	
⑤ロイヤルフラッシュ	↓↘→+ⓅⓅ
⑥ケイジャンエクスプロージョン（前方）	↓↘→+ⓀⓀ
⑦ケイジャンエクスプロージョン（後方）	↓↙←+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

基礎攻略

簡単で大ダメージを与えられる連続技がないため、地上でていねいに闘っていこう。代表的な連係としては、弱キネティックカード↓弱ケイジャンスラッシュがある。届けば連続技だし、ガードされても有効な連係となる。なお、ケイジャンスラッシュは弱Ⓚ+強Ⓟ同時押しで別タイプが出せ、連続技にも組み込める。そのほか、画面端でのⓅ投げ後は、相手がダウン回避をしなければ追い打ちが可能。

技特性解説

①カードを投げつける飛び道具。投げるまでは遅いが、そのあとの立ち直りは早い。空中版は下方向へ投げつける。
②斜め上方向にカードを投げつける。牽制に使おう。
③棒を使った突進技。出の早さとスキのバランスがいい弱を使うのが基本だ。
④三角跳びから攻撃する必殺技。Ⓟ版は制御がきくので狙いを定めやすく、Ⓚ版はスピードが速いという特徴がある。
⑤無数のカードを投げる。密着のほうがより効果的。
⑥前方に跳び上がってカードをバラまき、爆発を起こす。かなりの広範囲をカバー。
⑦⑥の後方ジャンプ版。


地上戦を中心に、相手を押さえ込むような闘い方をしていきたい。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}

Ⅱ {立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ ケイジャンスラッシュ（弱Ⓚ+強Ⓟ版）

バレッタ
BULLETA



エリアル始動技	
立ち中Ⓚ／↘+強Ⓚ	
特殊入力技	
←or→+強Ⓟ／→+強Ⓚ／↙+強Ⓚ／ダッシュ中←or→+強Ⓟ	
必殺技	
①上段スマイル&ミサイル	←タメ→+Ⓟ
②下段スマイル&ミサイル	←タメ→+Ⓚ
③ハッピー&ミサイル	↓タメ↑+Ⓟ
④シャイネス&ストライク	↓↙←+Ⓟ
⑤チア&ファイアー・上方向	→↓↘+Ⓟ
⑥チア&ファイアー・横方向	→↓↘+Ⓚ（空中可）
ハイパーコンボ	
⑦クールハンティング	↓↘→+ⓅⓅ
⑧ビューティフルメモリー	←↙↓↘→+ⓀⓀ
⑨ハイパーアップルフォーユー	→↘↓↙←+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：5　空中：3

基礎攻略

本作のバレッタは、固めキャラではなく一発屋。基本にして最大のコンボⅠを決めるために、ダッシュから攻めていこう。ただし、全体的に技のリーチが短いのが難点。立ち合いでは、攻撃系のVアシストと→+強Ⓟや→+強Ⓚなどの前進力ある技を使って、うまくフォローしていきたい。

技特性解説

→+強Ⓟ　前進力がある技。チェーンに絡められ、連続技や連係の組み立てに役立つ。
↓↓+ⓀⓀ　ほふく前進。
①②飛び道具。強はヒットするとダウンを奪える。
③軽く飛び跳ねて、斜め下方向にミサイルを発射する。
④ガード時のスキが大きいので、反撃を受ける可能性大。連続技にのみ使用したい。
⑤⑥Ⓟ版は跳び込み防止、Ⓚ版は牽制技に最適だ。
⑦ケズり能力、威力ともに高いHコンボ。バレッタの連続技には欠かせない技だ。
⑧初段ヒットで相手をロックするタイプのHコンボ。
⑨ノーガードの相手にしか決まらない謎の技。

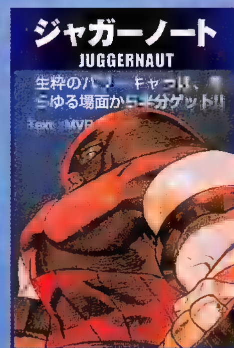

しゃがみ弱Ⓚ始動の連続技でこのダメージ。これは狙うしかない！

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→→+強Ⓟ} Ⓒ シャイネス&ストライク Ⓗ クールハンティング

Ⅱ {しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→2段ジャンプ {弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ チア&ファイアー・横方向

ジャガーノート
JUGGERNAUT



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ／立ち強Ⓟ（空中ヒット時のみ）	
特殊入力技	
→+強Ⓟ	
必殺技	
①アースクエイクパンチ	→↘↓+Ⓟ
②ジャガーノートパンチ	←↙↓↘→+Ⓟ
③ジャガーノートボディープレス	←↙↓↘→+Ⓚ（空中可）
④サイトラックパワーアップ	→↓↘+ⓅⓅ
ハイパーコンボ	
⑤ジャガーノートヘッドクラッシュ	↓↘→+ⓅⓅ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

基礎攻略

スーパーアーマーを活かしたパワー戦法が圧倒的な強さを誇るジャガーノート。問答無用の立ち弱Ⓟ↓立ち中Ⓟから、ガード時はアースクエイクパンチ、ヒット時はHコンボにつなごう。牽制で使うのは前述の立ち弱Ⓟとジャンプ弱Ⓚ。ジャンプ弱Ⓚ↓強Ⓟと出せば空中を制圧できるぞ。

技特性解説

①地面を伝う多段の飛び道具。弾速が遅く、ヒット時はHコンボを狙える。通常技キャンセルで出す技はこれが基本。
②威力は高いが反撃を受けやすい。弱を連続技に。
③しゃがみガード不能技。スキは大きい。
④次に出す技（1発のみ）の攻撃力を、約1.3倍に上昇させる。空振りでも効果は消滅。
⑤スーパーアーマーのおかげで出際をつぶされることが少ないうえ、遠距離での立ち弱Ⓟからでも余裕でつながる驚異的な発生スピード。画面端なら通常投げからも決められる。連続技、反撃、割り込み、いずれにおいてもトップクラスの頼れる技だ。


ジャガーノートといえばコレ。犯罪的な強さを誇るので、多用するべし！

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ ジャンプ {弱Ⓚ→中Ⓟ}→{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ} Ⓒ ジャガーノートヘッドクラッシュ

Ⅱ（画面端）ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ Ⓙ {弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ}

ゲー事典 バレッタコンボ補足：Ⅰのシャイネス&ストライク→クールハンティング。この部分のHキャンセルのタイミングを少し遅らせると、クールハンティングがクリーンヒットし、ダメージが大幅にアップする。また、→+強Ⓟからはビューティフルメモリーにつなぐことも可能。ダメージ的には小さくなるが、ディレイドHコンボの始動技として役立つぞ。（若人）

キャプテンコマンドー
CAPTAIN COMMANDO



エリアル始動技	
しゃがみ中Ⓟ／立ち強Ⓚ／↘+強Ⓚ	
必殺技	
①キャプテンファイヤー	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②キャプテンコレダー	↓↙←+Ⓟ
③キャプテンキック	↓↙←+Ⓚ
④コマンドーストライク「翔」	↓↘→+弱Ⓚ
⑤コマンドーストライク「ジェネティー」	↓↘→+強Ⓚ
⑥コマンドーストライク「フーバー」	↓↘→+弱Ⓚ強Ⓟ
ハイパーコンボ	
⑦キャプテンソード	↓↘→+ⓅⓅ
⑧キャプテンストーム	↓↘→+ⓀⓀ

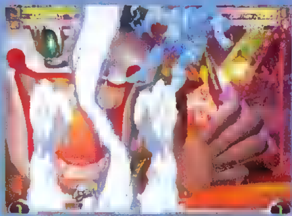
チェーンタイプ　地上：6　空中：3

技特性解説

①画面端まで届くビーム系必殺技。牽制に最適。
②威力が高く発生も早い。スーパージャンプ対策や割り込みに使いやすい。
③高速で突進する蹴り技。奇襲効果は高いが使いにくい。
④接近戦の連係に使う。ここからの連続技は難しいので、あくまで連係で使おう。
⑤相手のジャンプを防止するために使う。Vアシストと併用すると効果的。
⑥出が遅く使いにくい。使うならVアシストと併用を。
⑦エリアル始動技から連続になるが、威力が低い。
⑧しゃがみ強Ⓟからの連続技に。回復されなければ追撃可。

基礎攻略

必殺技の性能が高く、使い分ければオールレンジでプレッシャーを与えられる。牽制や守りには空中キャプテンファイヤー、接近戦では「翔」を使って固めるのが得意な形だ。しかし、決定打を与えるにはやはり通常技がポイントとなる。端に追い込むためのダッシュ立ち強Ⓟや、しゃがみ弱Ⓚ始動の連続技も狙っていきたい。そして、キャプテンコレダーで相手を逃がさないようにできれば理想的だ。

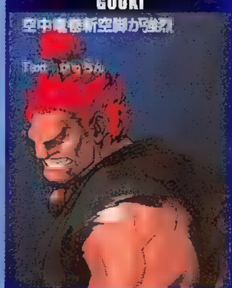

実はキャプテンコレダーがもっとも強力な必殺技。使いこなせ！

COMBO INTRODUCTION

I ジャンプ強Ⓟ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ} Ⓒ キャプテンファイヤー

II ジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓒ キャプテンストーム（→{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ} Ⓒ キャプテンソード）

豪鬼
GOUKI



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
→+強Ⓟ／→+強Ⓚ／空中で↑+中Ⓚ／空中で↑+強Ⓚ／近間で→↘↓↙←+強Ⓚ	
必殺技	
①豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
②斬空波動拳	空中で↓↘→+Ⓟ
③豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
④竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
⑤阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+ⓅⓅorⓀⓀ
⑥天魔空刃脚	空中で↓↘→+Ⓚ
ハイパーコンボ	
⑦滅殺豪波動	↓↙←+ⓅⓅ
⑧滅殺豪昇龍	↓↘→+ⓅⓅ
⑨天魔豪斬空	空中で↓↘→+ⓅⓅ
⑩滅殺豪螺旋	↓↘→+ⓀⓀ
⑪瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ（LV3）

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

→+強Ⓟ　豪鬼必殺の中段攻撃。キャンセルは不可能。
→+強Ⓚ　わずかに前進する。けん制に最適の技。
①スキが大きい。使うならHキャンセルでの連続技に。
②空中波動拳。スーパージャンプ中なら連発できる。
③空振りは禁物。
④空中版は威力絶大。
⑥上空から鋭く襲いかかる。地上技につなぐのが理想。
⑦ビーム系のHコンボ。
⑧少し離れていても連続技になりやすい。
⑨空中から斬空波動拳の乱れ撃ち。低空でも出せる。
⑩垂直に上昇。横方向への判定は広くないので注意。
⑪ゲージ3本消費。威力大。

基礎攻略

地上、空中ともに豊富な必殺技（特殊入力技）を持つ豪鬼。その圧倒的なパワーとはうらはらに、防御力は低い。

おもなダメージ源は、攻撃力の高い竜巻斬空脚を組み込んだエリアル。弱攻撃の種類と回数は相手キャラによって異なり、これが竜巻斬空脚のヒット数に影響する。


空中に地上、そしてVアシストでも活躍してくれる竜巻斬空脚。

COMBO INTRODUCTION

I {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ} Ⓒ 竜巻斬空脚 Ⓗ 天魔豪斬空

II {しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ} Ⓒ 竜巻斬空脚 Ⓗ 天魔豪斬空

モリガン
MORRIGAN



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
↘+強Ⓟ／→+強Ⓚ／空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
①ソウルフィスト	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②シャドウブレイド	→↓↘+Ⓟ（空中可）
③ベクタードレイン	近間で→↘↓↙←+Ⓟ
④シェルキック	空中で↓↙←+Ⓚ
ハイパーコンボ	
⑤ソウルイレイザー	↓↘→+ⓅⓅ
⑥シルエットブレイド	→↓↘+ⓅⓅ
⑦ダークネスイリュージョン	↓↘→+ⓀⓀ（空中可）

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

技特性解説

①普通の飛び道具だが、スーパージャンプ中は超連射可能。やりすぎると嫌われるかも？
②昇龍拳系の対空技。
③威力高めのコマンド投げ。ダッシュからスムーズにコマンド入力しやすい。
④攻撃判定の持続が長い。跳び込みに使ってみる？
⑤連打でヒット数が上がるHコンボ。発生が遅いのでほぼディレイドHコンボ専用。
⑥地上チェーンからつながる昇龍拳系Hコンボ。相手を画面端に追いつめた状態だと威力が下がるのが難点。
⑦突進から連続打撃を叩き込むHコンボ。連続技として決めたい場合は、エリアル中にVアシストを呼んで……。

基礎攻略

モリガンを使いこなすポイントは空中ダッシュ。このダッシュは、レバーを↑や↓に入力しながらⓅⓅを同時押しすることによって軌道を制御できるので、うまく使って制空権をモノにしよう。その反面、通常技のリーチが短いので地上戦は少々苦手。できればあまり付き合わないように。



エリアル中に対空系のVアシストを呼べば、ダークネスも何とか連続技にできるぞ。

COMBO INTRODUCTION

I ジャンプ{弱Ⓟ→強Ⓚ}→{しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ} Ⓒ シルエットブレイド

II（画面端限定）{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→{立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ}

ゲー事典 モリガンの空中ダッシュについて：空中ダッシュから相手に選択を迫るなら、下方向への空中ダッシュから弱Ⓟか強Ⓟを出すのがオススメ。弱Ⓟならしゃがみガード不能だし、強Ⓟなら技が出る前に着地できるので、その直後に下段攻撃からエリアルを狙える。スピードが速いのでそうそう見切られないぞ。（善之字元帥）

ジン・サオトメ
JIN SAOTOME



エリアル始動技	
立ち中Ⓟ／↖+強Ⓟ	
特殊入力技	
空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
①サオトメタイフーン	←タメ→+Ⓟ
②サオトメクラッシュ	→↘↓↙←+Ⓚ
③サオトメダイナマイト	↓タメ↑+Ⓟ
④サオトメファイヤー	挑発中にⓅ連打
ハイパーコンボ	
⑤ブロディアパンチ	↓↘→+ⓅⓅ
⑥ブロディアバルカン	↓↙←+ⓅⓅ
⑦サオトメサイクロン	↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

技特性解説

空中で↓+強Ⓚ ドリルキック。立ちしゃがみどちらのガードでも防がれてしまうが、攻撃判定は下方向に強い。
①突進系必殺技。判定は強いが、スキが大きい。
②打撃投げ。つかむまでのスピードはかなり遅い。
③対空系必殺技。無敵時間があり、攻撃判定も強い。
④乾布摩擦。連打すればするほどヒートアップ！
⑤画面端を背にして繰り出せばダメージアップ。
⑥画面全域を攻撃するHコンボ。ディレイドHコンボのつなぎ、締めに最適。
⑦その場で巨大な竜巻を発生させる。コンボ用の技だ。

基礎攻略

大振りな技を多く持つサオトメは、攻撃系Vアシストを使い、攻撃発生までの時間や攻撃後のスキをフォローしながら闘っていくようにしたい。また、横からではなく上から攻めるのが基本。攻勢をかける手段としてはジャンプ攻撃がベストだといえる。

なお、連続技はどれも地味だが、パワーがあるので高威力なものばかり。Ⅲはキャンセルが遅くてもつながるので、ヒット確認してつなげよう。


最後の1人で体力が3分の1以下になるとスーパーアーマー状態になる。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ（密着時限定）{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ} Ⓒ▶ サオトメサイクロン

Ⅱ空中で↓+強Ⓚ→{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ} Ⓙ▶ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}

Ⅲしゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶ ブロディアパンチ

ローグ
ROGUE



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ／立ち強Ⓚ／↖+強Ⓚ	
特殊入力技	
空中で↓+強Ⓚ	
必殺技	
①リピーティングパンチ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②ライジングリピーティングパンチ	→↓↘+Ⓟ
③パワーダイブパンチ	→↓↘+Ⓚ
④パワードレイン	↓↙←+Ⓚ（空中可）
ハイパーコンボ	
⑤グッドナイトシュガー	↓↘→+ⓅⓅ

チェーンタイプ　地上：6　空中：3

技特性解説

①突進技。ガードされると反撃を受けるので、チェーンからヒット確認して出すのが理想。基本的に強を使おう。
②上昇系の必殺技だが、着地時のスキはほとんどない。
③空中から地上めがけて突っ込む突進技。ガードさせればスキは小さい。
④長距離を突進する移動投げ。与えるダメージ自体は小さいものの、攻撃力アップ、防御力アップといった効果を一定時間得ることができる。
⑤①の強化版とも言える、ローグ唯一のHコンボ。やはりガードされると反撃確定なので、ヒット確認からの連続技や、ガード後の反撃に使っていこう。

基礎攻略

ローグには低空でも可能な空中ダッシュがあり、地上ダッシュや跳び込みにそれを加えることによって、攻めのバリエーションを増やすことができる。相手の頭上を越えるあたりで↓+強Ⓚを出せば、ガード方向を惑わせられるぞ。

パワードレインはチェーンからキャンセルで出すといい。


低空ダッシュ強Ⓚで攻め込もう。先端ヒットからでも、意外とエリアルにつながるぞ。

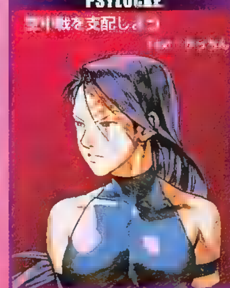
COMBO INTRODUCTION

Ⅰ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ} Ⓒ▶ 強リピーティングパンチ Ⓗ▶ グッドナイトシュガー

Ⅱジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ[illegible]Ⓟ} Ⓙ▶ {弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ}→強リピーティングパンチ

DCデフォルトキャラクター

サイロック
PSYLOCKE



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
特殊入力技	
→+強Ⓚ／←+強Ⓚ／弱Ⓟ・←+強Ⓚ／空中で↘or↑or↙+Ⓚ	
必殺技	
①サイブラスト	↓↘→+Ⓟ（空中可）
②サイブレイドスピン	↓↘→+Ⓚ（空中可）
③忍術	→↘↓↙←+ⓅorⓀ（空中可）
ハイパーコンボ	
④胡蝶隠れ	↓↙←+ⓀⓀ（空中可）
⑤サイメールシュトルム	↓↘→+ⓀⓀ
⑥サイスラスト	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）

チェーンタイプ　地上：6　空中：6

技特性解説

→+強Ⓚ 前方へ大きく移動しながらの攻撃。ダッシュと併用していこう。
空中で↘or↑or↙+強Ⓚ 2段技。相手をわずかに持ち上げる効果がある。
①飛び道具。弱はやや下方向に、強は水平に射出する。
②上昇系の技。弱のみ追加入力（弱Ⓚ→強Ⓚ）で軌道が変化し、ヒット数もアップ。
③テレポート。押したボタンの配置と同じ位置に移動。
④無数の蝶を舞わせる多段攻撃。背後もカバーする。
⑤垂直に上昇する。威力は低いが無敵時間はある。
⑥突進系の技。レバーで突進方向を選択でき、追加入力（レバー＋ボタン）もある。

基礎攻略

3段ジャンプまで可能なサイロックは、空中でのトリッキーな動きが可能。それに持ち前のスピードと多彩な連係を加え、相手を押さえ込もう。

地上ではスキあらばエリアルでダメージを与えにいくのが基本。多段ジャンプとVアシストとの併用で、相手を挟み込むような攻撃も有効だ。



多彩なジャンプと空中でのムーンサルトキックがカギを握るサイロック。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ} Ⓙ▶ {強Ⓟ→↘or↑or↙+強Ⓚ} Ⓒ▶ 弱サイブレイドスピン（追加入力弱Ⓚ→強Ⓚ） Ⓗ▶ 胡蝶隠れ

Ⅱしゃがみ強Ⓟ Ⓙ▶ ↘or↑or↙+強Ⓚ→2段ジャンプ{弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→↘or↑or↙+強Ⓚ}→3段ジャンプ{強Ⓟ→↘or↑or↙+強Ⓚ}

ゲー事典 エリアル中に叩きつけ効果の技を使用すると、以降連続技が途切れるまでは必殺技や着地後のスーパージャンプなどが使えなくなる。だが、サイロックやマグニートーのコンボでは、叩きつけ効果のあるジャンプ強攻撃を経由して前述の行動に移行している。これは、エリアルの認識が始動技から数えて3ヒット目だということを利用しているのだ。

ジル
JILL



本体はスタンダード。各種オプションの使い方が重要だ。

Text：若人

エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
必殺技	
1 緊急回避A	↓↙←+Ⓚ
2 緊急回避B	↓↘→+弱Ⓚ
3 緊急回避C	↓↘→+強Ⓚ
④近接戦闘A	↓↘→+Ⓟ（空中可）
⑤グレネードランチャー	→↓↘+Ⓟ
6 応戦射撃	→↘↓↙←+Ⓟ
ハイパーコンボ	
7 近接戦闘A＋	↓↘→+ⓅⓅ（空中可）
8 CODE:T-002	↓↙←+ⓀⓀ
9 ロケットランチャー	↓↘→+ⓀⓀ

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

①背後側の画面端からガード不能のゾンビを呼び出す。

②&③②は犬を、③はカラスを背後側の画面端から呼び出す。ジルはその犬やカラスを回避するまで硬直。

④突進必殺技。弱はコンボの要となる技。強はボタン押しっぱなしで強化できる。

⑤斜め上方向にグレネード弾を発射。ボタン押しっぱなし時間で爆発位置を指定可能に。

⑥当て身技。成功時はボタン連打でヒット数アップ！

⑦④の強化版。

⑧タイラントが出現して相手を攻撃。発生が遅い。

⑨ロケットランチャーを乱射。威力は思いのほか低い。

基礎攻略

ジルはエリアル始動技のしゃがみ強Ⓟが高性能。それを生かすために、しゃがみ弱Ⓚからのチェーンでエリアルを狙っていくのが基本スタイルだ。また、弱緊急回避Aを使って相手のガードを崩しにかかるのも強力。ゾンビを呼び出すまでに時間がかかるので、攻撃系Vアシストを絡めた連係で呼び出すまでの時間を稼いでいこう。呼び出したあとは、ゾンビとジルで挟み撃ちにする形が理想だ。



弱ゾンビは相手を一定時間制御不能に。すかさず追撃を叩き込め！

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶近接戦闘AⒽ▶近接戦闘A＋
※画面中央では近接戦闘Aの1段目をHキャンセルすること

Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ▶弱近接戦闘Aor近接戦闘A＋

さくら
SAKURA

地上戦、空中戦それぞれに適した技を使い分けよう。

Text：ちゃっきー



（N=ノーマルさくら、H=日焼けさくら）

エリアル始動技	
立ち中Ⓚ／しゃがみ強Ⓟ／↖−強Ⓚ	
特殊入力技	
→+強Ⓚ	
必殺技	
1 (N/H) 咲桜拳	(N) ↓↘→+Ⓟ (H) →↓↘+Ⓟ（空中可）
2 (N/H) 波動拳	(N) ↓↙←+Ⓟ (H) ↓↘→+Ⓟ（空中可）
3 (N/H) 春風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
4 (H) 阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+ⓅⓅorⓀⓀ
ハイパーコンボ	
5 (N/H) 乱れ桜	(N) ↓↘→+ⓅⓅ (H) ↓↘→+ⓀⓀ
⑥ (N/H) 真空波動拳	(N) ↓↙←+ⓅⓅ (H) ↓↘→+ⓅⓅ
⑦ (N/H) 春一番	↓↙←+ⓀⓀ
⑧ (N/H) 日焼けさくら変身	←↓↙+強Ⓚ（LV3）
⑨ (H) 春獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→+弱Ⓚ・強Ⓟ（LV3）

チェーンタイプ　地上：3　空中：3

技特性解説

①衝撃波つきの突進技。地上戦で活躍する。日焼け時はやや使いにくい。

②通常時は、斜め下に出る空中版を活用したい。日焼け時は地上版が横に出るので、こちらも使いやすくなる。

③地上、空中ともに活用できる。地上版の弱のみガード後に反撃される可能性があるが、それも先端であれば問題なし。

⑤出が遅く、連続技に組み込みにくいのが残念。

⑥通常時はあまり使わないが、日焼け時は横に発射するため、連続技に最適。

⑦連続技専用。咲桜拳からHキャンセルでつなごう。

⑨お約束のガード不能技。合計6ゲージの消費は……。

基礎攻略

地上戦では咲桜拳と春風脚が便利。どちらも、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚをキャンセルして弱を出すのが基本だ。空中戦では波動拳と春風脚が活躍するぞ。一方、エリアルはしゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚのチェーンや、対空のしゃがみ強Ⓟから狙う。画面中央では、Ⅱの強Ⓟまでを使っていこう。



エリアルは相手キャラ次第で変えること。当たりにくい相手には、中Ⓟを省こう。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ▶咲桜拳Ⓗ▶春一番

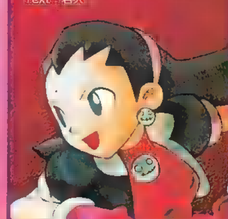
Ⅱ（画面端限定）｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ｝Ⓒ▶弱春風脚→｛強Ⓟ→強Ⓚ｝→｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝

Ⅲ（日焼け時限定）｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ｝Ⓒ▶強波動拳Ⓗ▶真空波動拳

トロン
TRON

お手軽ヒット確認コンボで大ダメージを与えよう。

Text：若人



エリアル始動技	
しゃがみ強Ⓟ	
必殺技	
①ボーンストライク	↓↘→+Ⓚ（空中可）
2 指揮弾	↓↘→+Ⓟ
3 コブンランチャー	→↓↘+Ⓟ
ハイパーコンボ	
4 キングコブン	↓↙←+ⓅⓅ
5 昼食ラッシュ	↓↘→+ⓅⓅ

チェーンタイプ　地上：2　空中：2

技特性解説

①突進系必殺技。Ⓚを連打することでヒット数を増やせる。ガードされたときのスキは大きいので、連続技にのみ使うようにしたい。

②弱で横方向、強で斜め上方向へ射撃。技の出が遅いので、アシストを絡めない限り連続技には組み込めない。ヒットすると相手は一定時間制御不能状態となる。

③斜め上方向へコブンを発射。そのコブンには地面に落ちるまで攻撃判定がある。弱と強では飛距離が異なるぞ。

④巨大なコブンが出現し、ハンマーで攻撃。威力が低く、当てにくい技だ。

⑤連続技専用。射程は短いので密着状態でのみ使おう。

基礎攻略

下方向への判定が強く、多段攻撃であるジャンプ弱Ⓚ。この技を使った跳び込みから連続技を狙うのが基本戦法だ。連続技は比較的簡単なものばかりで、通常技に多段技が多いため、ヒット確認することも容易。ゲージをムダ使いしないよう、確実に昼食ラッシュを決めていこう。



移動距離は短いが空中ダッシュも可能。跳び込みのバリエーションに。

COMBO INTRODUCTION

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ（1ヒット）→立ち中Ⓟ（4ヒット）｝▶強ボーンストライク（ボタン連打）or昼食ラッシュ

Ⅱ｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝Ⓙ▶｛弱Ⓟ→弱Ⓚ（3ヒット）→中Ⓟ→強Ⓟ｝

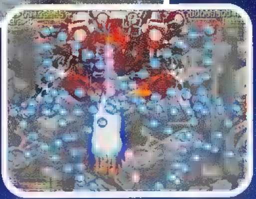
ゲー事典　ゾンビの扱い方：弱のゾンビは、ジルがなにかしらの攻撃を当てることで、倒れ込んだ状態になる。なにも攻撃を加えなかった場合の歩きゾンビは、相手の攻撃を受けると消滅してしまうが、倒れ込んだゾンビは無敵（一定時間経過で消滅）。ここに相手が触れると、足をつかんで制御不能状態にしてくれるぞ。歩きゾンビヒット後同様、追撃を叩き込もう。（若人）

独立機動艦所属部隊"ACID"は、単独による陽動作戦を決行せよ。

人類がかつて火星に移住計画を実行してから、
はや半世紀。かつて不毛の土地であった
この地を、人類の住処にしてからのことである。
A.D.2309.8.DEC
突如として地球に向けて"独立宣言"の通信を残し、
火星からの連絡が途絶えた。これに対し、地球連邦
政府はあらゆる手段を講じたが、各関係箇所との
連絡は不可能であった。同日、事態を重く見た地球
連邦政府は、月面に配備されている地球連合軍
(Geo·Potential·Defence·Force)を派兵する。
数百隻の艦隊と、数機の試作機を載せて……。
これが"火星独立戦争"の幕開けである。

HYPER SOLID SHOOTING
MARS MATRIX
マーズマトリックス





**あの「ギガウイング」のタクミとカプコンによる
パートナーシッププロジェクトが再び登場。
今度の舞台は火星だ！** Text：善之字元帥





1ボタンで充実の操作性

先日、AOUショー会場でついにその姿を見せたマーズマトリックス。今回はショーバージョンをもとに、現在わかる限りの情報を紹介しよう。

まず、選択できる機体は、標準型の「モスキート01」と高速度・高破壊力ながら攻撃範囲に難のある「モスキート02」の2タイプ。ショー会場では02のほうが若干人気があったようだ。

気になるゲームシステムのほうは、操作系が8方向レバーと1ボタン。たった1ボタン？　などと思う人もいるかもしれないが、実はこのボタンだけで、何と3系統もの武器の使い分けが可能になっている。使い分けはボタンを押している時間で決定され、普通に連射すればショット、少しだけ押して離せば貫通能力のあるピアッシングレーザー、さらに押し続けると最大のウリである「GBSゲージ(下図参照)」を消費した攻撃、といった具合だ。

この他にも経験値キューブを回収してレベルアップしたり、とんでもないスコア稼ぎ要素などもあり、マニア垂涎のギミックは盛りだくさん。次号からは、もっと突っ込んだ紹介をしていくぞ。



ボタンを離してバリアを解除すると、それまで吸い込んだ敵弾を弾き返す。この弾が敵に当たれば、大量の経験値キューブを放出！



溜め時間が短い割に攻撃力が高い。ボス戦の主力兵器となってくれるだろう。



ゲージがなくなるまでバリアを張りつづけると、ボンバー発動。しかし、完全消費したゲージの回復にはかなりの時間が必要となる。



バリアの使用中はもちろん無敵。さらに、周囲の敵弾を吸い込む効果があり……。

LEVEL 1：MAIN WEAPON
ボタンを連射すると通常のショットを発射。ショットは敵を倒すと出現する「経験値キューブ」によってレベルアップ。

LEVEL 2：PIERCING LASER
ボタンをしばらく押してから離すとピアッシングレーザーを発射。攻撃力が高く、貫通能力もあるが、射程の短さが難点。

LEVEL 3：GHB SYSTEM
ボタンを押し続けると、GHBゲージを消費してバリアを張る。この状態でボタンを離すか、押し続けるかで攻撃が変化。

ONE-TRIGGER FIRE CONTROL SYSTEM
[1ボタン火器管制システム]

ゲー事典 当初は3ボタンシステムで企画されていた本作。タクミコーポレーションの開発の現場では、それぞれのプログラマーが企画者となって、臨機応変に改良を続けていくという。時には、あるひらめきをもとに、とりあえず新システムを組み込んでみて、あとで帳尻を合わせるという裏技までやってのけているそうだ。なかなかにキレもの揃いの様子。

新キャラクター4人が参戦!!
ハチャメチャ対戦アクション

Text：伊勢猫

POWER STONE 2™

時は19世紀。

「迷信」や「伝説」が生きていた古き良き時代。
どんな願いもかなえてくれる秘石「パワーストーン」をめぐる
事件の顛末は一応の決着を迎えた……かにみえた。

暗雲立ち込める大空。
大地をゆるがす轟音とともに巨大な影が世界を覆いつくす。
突如として現れた謎の浮遊城。

浮遊城の主、悪の科学者Dr.エロードの策略によって
パワーストーン戦士達は捕らわれの身となることに。

Dr.エロードの目的とは?
浮遊城からの脱出をめぐる新たなる冒険が今始まる!!



発明少年 ピート/PETE

オモチャ箱の片隅からまばゆい光。胸に「パワーストーン」を抱いた人形、ピートが躍り出た。「やっと動けるようになったよ……これで僕の夢がかなうぞ……みんなを、すごい発明で驚かせてやるんだ！」



秘密の小公女 ジュリア/JULIA

ホワイトパール家の一人娘、ジュリアに隠されたもうひとつの性格がついに発現。代々家に伝わる秘石「パワーストーン」を奪い両親のもとを去る。真実を知らぬはジュリアばかり。「ここは何処？　早く家に帰らなきゃ……！」



さすらいのガンマン アクセル/ACCEL

俺の名はアクセル、凄腕のガンマン。無法者どものワナにはまり、気がつくとこんな見ず知らずの場所にいた。そして手には不思議な光る石が……！
2丁拳銃も正義の怒りに震えている……ヤツらを裁くのはこの俺だ！

悪の料理人 グルマン/GOURMAND

豪華飛行船ロイヤルヘブン号のコック長、グルマン。「天空に浮かぶ城」にまだ見ぬ究極の食材を求め、己の欲望のまま飛び出す。美食のためなら命も賭ける悪の料理人に明日はあるか!?

基本操作



ゲージの見方



体力ゲージ： 攻撃を受けると減少。一部のアイテムで回復が可能！

パワーストーンゲージ： パワーストーンを集めた数を表示し、3つ集めればマンタン。変身後はゲージに変化。

今度のパワストはここが違う!!

CHECK 1 変身

前作では3種類しかなかったパワーストーンが、なんと7種類に！　しかも、2人同時に変身……なんてことも可能だぞ!!

CHECK 2 アクション

つかまる、乗る、持ち上げるといった基本的なアクションに加え、空を飛ぶ、海を泳ぐなどの新アクションも大量に追加！

CHECK 3 アイテム

アイテムの数も大幅にパワーUP！　相手を凍らせたりできる「杖」などの新アイテム盛りだくさん。使いこなせるかな？

CHECK 4 乗り物

各ステージに仕掛けられたフィーチャー以外に、設置されている「砲台」や「戦車」などにも乗ることができちゃうぞ!!



「なんでもできる」それがパワーストーン2だ!!



ステージ上に設置されているモノの近くに行って、光るサークルが出たら……アクション！

サークルが出たらアクションボタン!

簡単操作+みんなでできる!

『パワーストーン2』のキーワードとなるのは……ズバリ「アクション」。操作系は、前作『パワーストーン』のパンチ・キック・ジャンプの3ボタン操作から、攻撃・アクション・ジャンプへと変更された。攻撃とジャンプ以外の行動「つかまる、乗る、持ち上げる」などの特殊な操作が、アクションボタンひとつを押すだけで簡単にできるようになった。しかも、今回は最大4人までの対戦が可能。基本操作を覚えれば、即対戦もOKだ！

パワーストーンを3つ集めて「変身」!

お馴染みの変身は今回も健在。変身後は一定時間パワーUP！　パワードライブやパワーフュージョンなどの超必殺技で、一気に相手を叩きのめせ!!



相手にアイテムや攻撃をヒットさせて吹っ飛ばし、パワーストーンをゲットだ！

超必殺技



ゲー事典 この『パワーストーン2』にも、VMを媒介としたNAOMI版とDC版とのデータリンクが用意されている。具体的にはDC版で素材を集めて合成したアイテムをVMにセーブ、それをアーケードのVMスロット搭載筐体に挿入してプレイすることで、NAOMI版には出現しないアイテムを持ち込むことが可能。さらに白熱したバトルを繰り広げられるぞ！



敵キャラクター

今回も登場のパワーストーン戦士たち

操作系が変わったこともあって、前作に登場したキャラクターの攻撃も、けっこう変わっているぞ。新しい戦略が必要かも!?



チームで協力対戦も可能！

励ましアクション/協力プレイ

体力がなくなっても、アクションで体力を半分あげて相手を復活させられる。





協力してCPU戦をクリアしていく協力モードも選べるぞ。

新ステージは全部で5つ!?

パワスト2には、対戦中に広いエリア上を次々と移動していくという特徴があるぞ！　たとえば、飛行船上から始まる「ブルースカイエリア」は、しばらくすると飛行船が墜落して空中戦になり、空中庭園へと着地する、といった具合だ。これ以外にも様々に変化していくエリアがプレイヤーを待ち受けている！

ダークキャッスルエリア

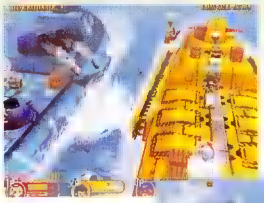


お堀フィールドから、天守閣を目指して登るのだ！

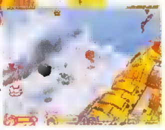


天守閣の内部は忍者屋敷？　狭い上に幽霊も出たりしてきて、大混戦!?

アイスバーグエリア



潜水艦上はフィーチャーが盛りだくさん。奪取しろ!!



到着した先は大きな流氷の上？　当然、氷の上は滑るのでご注意を。

スペースステーションエリア

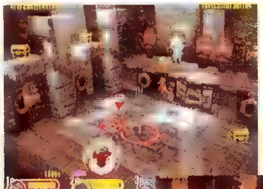


足場が常に動いているエリアなので転落するなよ！



ジャンプでも行けないところは、テレポーターを使えば行けるのだ！

トゥームエリア



遺跡の床や壁に仕掛けられているトラップには注意！



床が崩れて落ちた先は……もたもたしてると巨岩に潰されてしまうぞ！

ブルースカイエリア



飛行船上が段々と壊れていき……最後は墜落！　空中戦へと移行。



空中戦を経由して着いた先は空中庭園！　3段構えのフィールド構成になっている。

パワスト・ミニ劇場 乗り物編



ゲー事典 また、『マーヴルVSカプコン』と同様にDC版は「マッチングシステム」に対応したネットワーク対戦ができる。これはKDDのデータ・オン・デマンドサービスをベースに開発されたネットワークサービスで、高速性&不特定多数のユーザーから対戦相手を選んで接続してくれる優れもの。DC2台で2人対2人の4人同時対戦にも対応している。

AMUSEMENT EXPO特集 in 幕張メッセ 2000 2/25～26



2月25日・26日、2000年代最初となる「AOU2000アミューズメントエキスポ」が幕張メッセで行なわれた。新ミレニアムを開いたショーのメーカーブースと注目製品を紹介していこう。

注目は「MARVEL VS CAPCOM2」対「ギルティギアX」に





ギャラリー密集度で見ると、カプコン『MARVEL VS CAPCOM2』とサミー『ギルティギアX』の格闘2タイトルが2000年代最初の主役に輝いた。このまま、会場での盛り上がりをゲームセンターにまで持っていってほしいぞ。また、作品の世界観をうまく取り込んだキャラゲーやシューティングの意欲作なども登場して、「粒ぞろい」という印象だった。

さて、タイトル紹介は後続ページに譲るとして、ここではショー会場の雰囲気を味わってもらうためにメーカーのブースを案内していこう。ショーの裏の主役・コンパニオンのオネーサンとともに楽しんでくれ。

コナミ

コナミでは、ケンシロウになりきって「アタタターッ」とパッドを叩きまくる『パンチマニア～北斗の拳～』が観衆を集めた。それに加え、フロッピーでデータの保存ができる『ビートマニアⅢ』、センサーに手や足を通過させる自由なダンスの『ダンスマニアックス』などビーマニシリーズも人気で、ブースは相変わらずの混雑ぶり。他にもBB弾が実際に発射される新しいガンシュー『ガンマニア』にも長蛇の列ができた。

また「GuitarFreaks&drummania LIVE SPECIAL」と題して『ドラムマニア』のスタッフによるスペシャルライブがショー2日目に行なわれた。なんと新作『ギターフリークス3rdMIX』や『ドラムマニア2ndMIX』の曲なども演奏され、会場は大賑わい!!



GuitarFreaks＆drummania LIVE SPECIALの様子だ。

セガ・エンタープライゼス

出展機種の展示はもちろんだが、ステージイベントも随時おこなわれていた。中でも、新作メダルゲーム『DANCING FEVER』に登場する『ダンス☆マン』のライブは大盛況！「よくある名字『斉藤』」や「ダンス部 部長 南原」など、おなじみ？の曲を披露して、来場者もノリノリだったぞ！

注目の出展作としては、新機体が追加されVMとの連動も考慮されたバーチャロンの最新作Ver5.66や、スターウォーズのポッドレースを再現した『スターウォーズ レーサー アーケード』、海釣り&大物釣りを楽しむことができる『セガ マリンフィッシング』、右脳能力を今度はふたりでも測定できる『タッチ・デ・ウノー!2』などなど、バラエティに富んだブースだったぞ！



アルカディア読者にもお馴染みとなったダンス☆マン。アフロで参加すべし。

チェック!! バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S VER.5.66

セガ・エンタープライゼス


やはり人気タイトル、長い行列ができていた。

セガからは電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66が出展された。AC版（MODEL3）のオラタンがDCに昨年12月に移植されたが、今度は逆移植となり、NAOMIを使用したものだ。しかも、VMと連係することにより、DCでエディットしたエンブレムデータや、機体のカラーリングデータを使用できるようになっており、会場にはVMを持参していたユーザーがかなり見かけられた。

また、従来の筐体に加え、Ver5.66では新機体のシュタイン・ボックを使用することができる。GW前には出荷予定とのことだが、製品版には更に新機体が追加されるとの噂も――。

ゲー事典 司会：ココでは編集部のニューフェイスふたりに「AOU2000　アミューズメント・エキスポ」の様子を皆さんにレポートしてもらおう、HeィァァァァァCaムゥ「モン太」アーンド「ゾン太」ァァァ！　モン太（以下モン）：遺影（イエイ）。オイラ田舎出身のモン太。体中痣だらけだけど、いたって元気らしい？　かなりのビデオマニアさハァハァ。　つづく

AOU2000

新ミレニアムの注目タイトルはこれだ!



テクモ

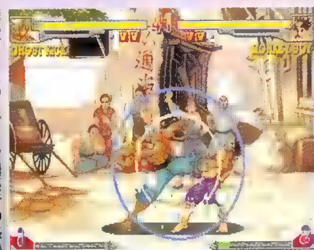
「DOA2 ミレニアム・オフィシャル全国大会」の地区予選皮切りとなるAOU大会を開催したテクモ。当日エントリーを含めた59名の熱い熱いシングル戦が繰り広げられた。優勝は当日参加であかねを使用した古屋秀俊さん（登録名：裏ナハ）、準優勝は使用キャラがジャン・リーの高橋誠一郎さん（登録名：せい）。決勝大会も頑張れ。また、開発者の板垣伴信氏のインタビューイベントも行なわれ、ブースはDOA2一色で大賑わいだった。



開発者の板垣伴信氏より表彰を受ける古屋さんと高橋さん。決勝大会での健闘を祈る。

エイブルコーポレーション

台湾IGSの2D格闘ゲーム『形意拳（シンイーケン）』が出展された。オーソドックスな2D格ゲーだが、なかなかの完成度でマニアックなプレイヤーの熱い視線をも浴びていた。アニメーションのクオリティは特筆ものだが、確実にコマンド入力しないと必殺技が出にくい、キャンセルがかかりにくく連続技が難しいなどの厳しい点もあった。



隣のブースのカプコン関係者の熱い視線を浴びていた（?）『形意拳』。
IGS(R)/ALTA CO.,LTD

カプコン

DC／NAOMI同時展開の初のタイトルとなる『マーブル VS.カプコン2』がついに出展。発売を待ちきれないプレイヤーで大変な賑わいを見せ、昨年より一回り小さくなったブースは人で溢れた。C型パネルとビジュアルメモリ、そしてDCを使ったキャラデータ交換の実演にはみな興味津々、その可能性の大きさに期待を寄せた。このほか、新作シューティングゲーム『MARS MATRIX』も出展。新システムが体験できる貴重な機会だけに、取り憑くようにプレイするシューターがあちこちで見られた。



春麗も登場して行なわれた「MARVEL VS.CAPCOM2」イベント

ガンマニア
コナミ



ホントにBB弾が飛んで[illegible]やエアガンシューティングがコナミから発表された。ブローバックタイプの拳銃でモニターのターゲットを次々にシュートしていくというシンプルルールでながら実弾（BB弾）だけど、による狙撃感は爽快だ。プレイヤーには競技系の「シューティング」と模擬実践系の「タクティカル」。モニターに発射されたBB弾は跳ね返ることなく消えてしまうように見えるのが不思議。



命中させても弾が消えてしまうように見える画面。ナルホドと唸るカラクリだったぞ。

料理の達人
ナムコ

チャーハンを作るみたいに中華ナベをあおってあおってあおりまくるユカイなプライズマシン。ほうり投げたボールを鍋の取っ手にあるリングに入れていくという簡単なルールなんだけど、普段料理を作っていないとボールはなかなか馴染んでくれないぞ。制限時間内にノルマ数のボールを入れると景品がもらえるのだ。ナムコでは、マーボー豆腐をはじめな中華料理のレトルトパックなどをオススメ景品にしている。これで、「お母さんたちもニッコリ」なのだそうだ。





これが、ナムコ特製の中華ナベ。これができれば、ホントに料理も作れる?

ゲー事典 つづき　ビデオっていってもビデオゲームのことだけど。ゾン太（以下ゾン）：そんなモン太を自前のぶっといジャッキーで強力にサポートするのがオレ様ゾン太だ。司会：みんなにキミたちふたりのことを、もっとよく知ってもらおう。今朝のふたりの朝食はなんだい？　モン：三食人間。子供、軟らかいウマイ。
つづく

AMUSEMENT

最も人気が高かった注目ゲームを一挙公開!!



タイトー

『電車でGO3！通勤編』を大アピールしたタイトー。デモ機で1モードを最後まで走破をすると電GOテレカ、全モード全区間走破を達成するとオリジナル懐中時計がプレゼントされるイベントが行なわれた。このほか、すっかりお馴染みとなった電車モノマネの車掌さんと開発者の松桐坊頭氏によるステージイベントも行なわれ、電GOファンでブースは盛り上がっていたぞ。

盛り上がりといえば、忘れちゃいけない『サイヴァリア』。敵弾に突っ込みまくる勇猛果敢なシューターたちが、己の度胸の限界に挑む熱い闘いを繰り広げていた。このほか、ぐるぐるまわす『まわすんだ〜!!』も出展した。



モノマネ車掌さんと開発者のステージイベント。すっかりおなじみだね。

バンプレスト

主に7月から9月に登場予定のアニメキャラクターなどに関連するプライズや、ドラえもんのメダルゲーム、コンビニキャッチャー新作など、様々なゲームが展示された。ブース内に設けられた特設ステージでは、人気アニメ『ワンピース』のイベントが行なわれた。その中では、プロの歌手を招いてのミニコンサートも開かれ、来場者を楽しませた。いっぽうビデオゲームでは、好評稼働中のパズルゲーム『GUNPEY』を出展。ショーの2日目にはゲームイベントも催され、ブース内は大いに盛り上がった。


コンパニオンの方々に囲まれて、カタい笑顔で『GUNPEY』に励むライター・はま一。

ナムコ

ナムコブースでは、なんと冠二郎のステージ！　これは新作ドライヴゲーム『トラック狂走曲(仮)』のイベントとして行なわれ、司会は大木凡人が担当。AOUとは思えない異様な濃い世界を作り出していた。

他にも、大抵の面は弾が一発しかない希代のガンシューター『ゴルゴ13』、安定しつつ最高のゲーム性を誇る王道野球ゲームシリーズ最新作『SUPERワールドスタジアム2000』、最大8人でプレイできるサッカーゲーム『ワールドキックス』などが出展され、バラエティに富む構成になっていた。




いつもクールなナムコ。でも、今年はなぜか非常に濃かった。

ダイナミカ
シグマ／アトラス

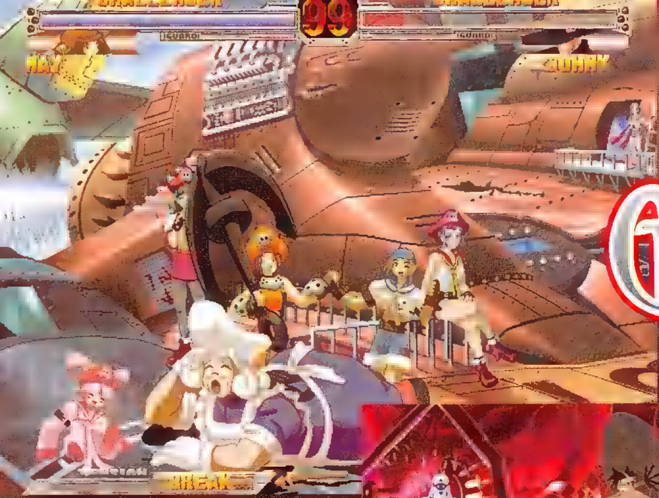
[illegible]『ストリートファイター[illegible]』[illegible]


長時間プレイするとホントに疲れるフィットネス筐体だ。

かけ足で見てもらったけどいかがだったかな。もっと雰囲気を味わってもらうためにメーカーの配付グッズもプレゼントコーナーにあるぞ。さっそく、次のページから機種紹介といくぜ。

NEXT

ゲー事典 司会：Oh！　残ったホネはどーするんだい？　ゾン：墓作って埋めた。オレらクリスチャンだしぃ。司会：ソウ、Cooooooooooool！　それでは張り切って逝ってきてもらおう。受付：すいません。入場にはチケットが必要になりますが……。モン＆ゾン：キシャァ！　受付：……。モン＆ゾン：んじゃ、入場するぞ。　……というわけで38ページ本文につづく。





味のある新キャラが続々登場！

GUILTYGEAR X

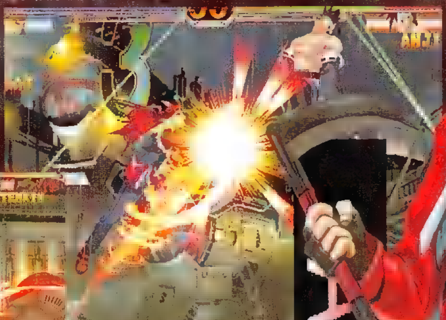
ギルティギア ゼクス

●メーカー：サミー
●ジャンル：対戦格闘
●発売時期：7月予定

前作の人気キャラであるアクセルが新コスチュームで登場！ そして、一風変わった新キャラクター2名も参戦してきたぞ！

担当：MVP&若人

連続ヒットの表示があるということは多段必殺技？ それとも……。



AOU2000にて『X』ついに一般公開!!
～Sammy Booth Report～



あふれんばかりの人！ ギルティギア ゼクスを擁するサミーは、間違いなくショーの目玉となっていた。

出足絶好調！

満員御礼！ 今回のサミーブースはその一言に尽きた。

来場者の注目を集めたのは、やはり『ギルティギア ゼクス』！ 筐体の周りには、順番を待つ多くのプレイヤーが長蛇の列を作り、ショーとは思えないほどの白熱した空気を作り出していた！

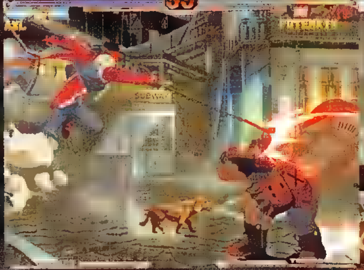
また、通路に面した大画面モニターではプロモーションビデオが流され、多くの観客が足を止めてギルティの美麗画面に見入っていたのだ。

ブース内にはメダルゲーム機『シックスティードリーム』やプライズマシン『ラウンドスクエア』なども設置されており、充実したラインナップが勢ぞろい。今年のサミーは何かが違う……。



本誌読者を対象にした、プロモビデオが当たるくじ引きも開催されたぞ。

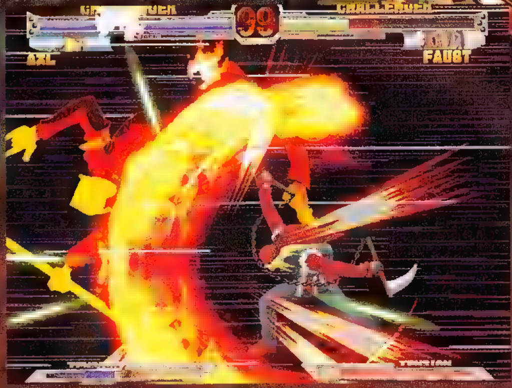
鎖鎌を武器とするアクセルの攻撃は、とにかくリーチが長い！



相手の頭上を跳び越えての攻撃。めくり技としても使えそうだ。



新必殺技！ 炎のエフェクトらしいがファウストの指も……。



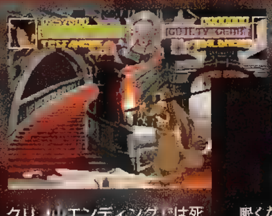


AXL LOW
アクセル＝ロウ

典型的な楽天家。20世紀のスラム街に生まれた彼は、街に巣くうギャングを一掃するも、150年後へとタイムスリップ。前大会後も元の時代には戻れず、3年もの放浪の時を刻んだのち、この時代へと舞い戻ってきた。

あの人は今？

PS版『ギルティギア』のキャラで、ゼクスではまだ姿を見せていないのが、クリフ、テスタメント、ジャスティスの3人。ジャスティスはストーリー上登場しないようだが、クリフとテスタメントの存在は非常に気になるところ。しかし、PS版のエンディングを見る限り、クリフに関しては登場の可能性は低いと思われる。真実のほどは分からないが……。サミーさん、アークさん、どうなの？



クリフのエンディングでは死を連想させるセリフが！ ゼクスでの登場が気になる

『ギルティギア』の人気キャラの1人、テスタメント。暗黒感漂う雰囲気が印象的だ。



「眠くなって……きた……わい……」

※『ギルティギア ゼクス』の画面写真および記事内容はすべて開発中のもの。また、タイトルロゴは編集部で作成したものです。

ゲー事典 AOUエキスポ裏（？）話：幕張メッセで行なわれたAOUエキスポ。サミーブースは大盛況のまま幕を閉じた。実は、このときゼクスの開発者の面々が会場に来ていたのだ！ しかも派手な髪の色の方が多いので目立つ目立つ！ まぁ、渕健とオレの髪の色も負けてねぇがな（渕健オレンジ、オレ白髪）。この気合いで攻略の方もバッチリやるんでヨロシク！（若人）

最も人気が高かった

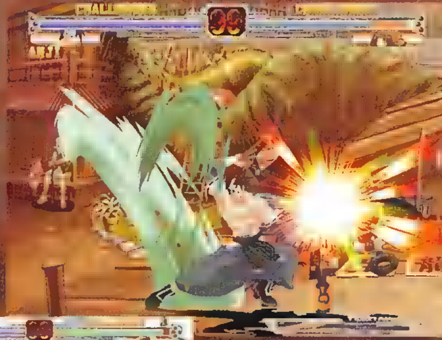
注目ゲームを一挙公開!!

御津 闇慈

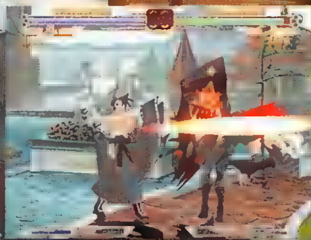
「舞」を基軸とした華麗な技を駆使する闇慈は、直感で行動する熱血漢。異形の侵略者たちに滅ぼされし日本の、純粋な血を受け継ぐものである。「あの男」を追い続けており、その旅路の途中で今回の事件に顔を出す。



[illegible]の扇子がジョニーを襲う。[illegible]の飛び道具と[illegible]けられるか[illegible]真偽[illegible]いかに!?



[illegible]ポーズから繰り出される闇慈の[illegible]。この中[illegible]激しさがある[illegible]



闇慈を象徴する小物である扇子を使った通常[illegible]笑い顔がポイント。



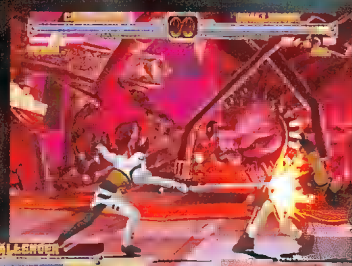
扇子に蝶々を舞わせる。敬意にも見えるが、れっきとした必殺技だ。



御津 闇慈
アンジ=ミト



ヴェノムの覚醒必殺技がソルにヒット!! 禍々しい気弾の中の妖しい瞳がこちらを睨む……。



お得意の[illegible]さば[illegible]。リーチの長い攻撃で相手を[illegible]せつけ[illegible]





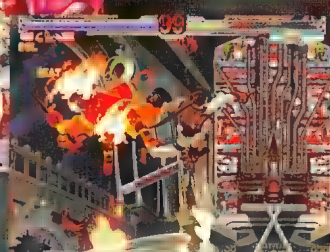
これぞヴェノムの真骨頂！ビリヤードのボールを空中に浮遊させ、それを任意に打ち出すことで変幻自在の攻撃をしかける

幼くしてアサシン組織に拾われたヴェノムは、暗殺者でありながら性格は穏やかで素直。役立たずとして組織に処分されそうになるが、ザトーに手を差し伸べられ、彼に忠誠を誓っている。

VENOM
ヴェノム

開発鋭意進行中！新技も続々登場!!

前号で紹介済みのキャラクターたちも、開発は順調！ ここでは新たに入手した画面写真を紹介しよう。



女性ファン必見のソルの新技!? 空中で炎に包まれた相手を見る限りでは、あの必殺技の流れを組む攻撃であることは想像できるが……。



気高い鳳凰に身を任せる。[illegible]乱舞[illegible]必殺技。ゼクスならではのド派手な演出は、[illegible]この技に限ったことではないぞ。



拳を振り下ろすと同時に、相手の頭上に衝撃を落とすジョニーの空中必殺技。ダウン中の相手にも、追い打ちとして当てられるようだぞ。



「縛」という文字から想像するに、相手を拘束したり攻撃を封じたりするのか？ 画面上の「FORCE STOP」という表示が気になるところ。

ゲー事典 かなしいお知らせ：当初は4月稼動といわれていた『ギルティギアゼクス』だが、残念なことに稼動時期が延期となってしまった（7月稼動予定）。しかし、逆に考えればそれだけゲームの完成度が高まるということ。超美麗グラフィックはもちろん、さまざまなゲームシステム、そしてセンス抜群のキャラクターたちが君の手で操れるようになるまで、もう少しの辛抱だ。

アソシエイションX ゼクス

AOUショーで来場者のド胆を抜いた『ギルティX』！　このページでは、ギルティファンのためのサポート情報を、力の限りお届けする所存だ！

担当：アルカデギルティ組合

ガトリングインフォメーション

ギルティ関連の耳より情報をお知らせするこのコーナーですが、今回はなんと、声優さんを大公～開！　見てくれブラザー、この豪華な顔ぶれをよぉぉお！　注目のソル＝バッドガイは石渡氏が引き続き担当！　その他のキャラクターもナイスなキャスティングにもう涙が止まらねぇ！　こいつは仕上がりが超・期待できるぜー！

キャラクター	声優
ソル＝バッドガイ	石渡 大輔
カイ＝キスク	草尾 毅
メイ	こおろぎさとみ
ミリア＝レイジ	住友 優子
チップ＝ザナフ	三浦 岳
ファウスト	近藤 隆
ポチョムキン	近藤 隆
ザトー＝ONE	塩沢 兼人
梅喧	須藤 みほ
蔵土縁 紗夢	小森 まなみ
ジョニー	若本 規夫
アクセル＝ロウ	難波 圭一
闇慈	五十嵐 亨
ヴェノム	八重田 幹雄

大覚醒プレゼント

毎度好評のプレゼントコーナーでありますが、今回は（株）サミー様より頂戴した、声優さんのサイン色紙をプレゼント！

用意した色紙は3枚。

●ザトー役の塩沢兼人さん
●ジャム役の小森まなみさん
●アクセル役の難波圭一さん

以上3名のサイン色紙を、それぞれ1名様にプレゼントしちゃうぜ！　詳しい応募方法は読者プレゼントコーナー（208ページ）にて！

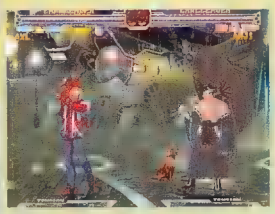
加えて、AOUショーで流された「ギルティギアX・特別プロモビデオ」を10名の方にプレゼント。キャラクターたちの躍動する姿を一足先に自宅で堪能できるこのビデオ、入手できるラストチャンスかもしれないぞ。

こちらは「ギルティ3号大覚醒プレゼント」係までハガキで応募して欲しい。「今後ギルティギアXのページに期待すること」や「Xに対する期待っぷり」などを書いてくれるとうれしいぞ。

締切は4月28日（当日消印まで）。では、張り切って送ってくれ！

イラストやコスプレ投稿者の方も、自動的に抽選対象となるので、投稿もよろしく！

※プロモビデオの当選は発送を持って代えさせて頂きます。



ビデオには、今号で紹介した新キャラもちらりと入っておるでよ。

ガトリングアーティスツ！

大好評御礼！

今月も『ゼクス』の発売を心待ちにするファンの皆から、たんまりと投稿がよせられたぞ！　それじゃ、期待の声を大紹介していこうか!!



（東京都　鎖藤みかさん）
☆今回の台風の目(?)ジャム子さん！　ソルとの激突対決が楽しみだー。



（埼玉県　紙袋さん）
☆ぐお！　やったもん勝ちか?!　ビデオ送りたいので連絡してね！



（山口県　ふぇねっくさん）
☆ミリアの「髪」って実用的過ぎますよね。



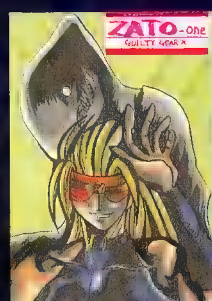
（福岡県　庵奔耽さん）
☆読者の声次第で拡張スペースもありっスよ。応援よろしく。



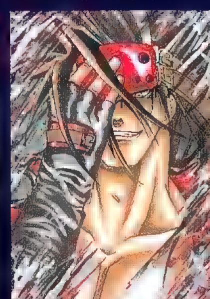
（青森県　片瀬みつるさん）
☆さらにヤンチャになったメイに会える日も近いぞ～。



（新潟県　竜虎沙羅さん）
☆ちょっと艶っぽい梅喧姉さん。俄然いいかんじです。



（京都府　御月雪ノ介さん）
☆さらにダークヒーロー色が増したザトー！　仕上がりが楽しみ。



（鳥取県　たきつば龍牙さん）
☆イラスト一番人気はこの人！　熱いハガキ待ってるぜ！



（茨城県　るいしーさん）
☆ギルティのキレイ所！　それぞれ個性強すぎてナイス。

開発スタッフより

AOUショーでは大勢のプレイヤーの方々にご好評をいただき、本当に嬉しい限りです。開発スタッフ一同も、プレイヤーのみなさんの期待に応えるべく、ますます奮起しつつ、内容の充実化に努めさせていただいております。

ここで、今年のAOUエキスポで出た意見をいくつか紹介しましょう。

【ソルのヴォルカニックバイパー使えすぎ！】
【ジャムのコンボつながりすぎ！】

まったくもってその通りなのですが、ショー出展バージョンはあくまで開発度70％版なのでご安心を（?）。ゲームバランスに関しては、現在鋭意調整中です！

【アクセルいたのね】
【プロモビデオに見知らぬキャラが】

諸々の事情から公開が遅れていたアクセル、闇慈、ヴェノムの3キャラですが、AOUショーでようやくお披露目ができました。といってもプロモビデオでちょっと流しただけなんですが、さすがにみなさん気づかれたようですね。

ちなみに、今回紹介したキャラクターで全員かどうかは秘密です。今後のアルカディアさんの続報にご期待ください。

（開発スタッフ一同）

ゲー事典 アソシエイションX内「ガトリングアーティスツ！」では、みなさまのカラーイラストやコスプレ写真を募集しております。イラスト投稿規定は本誌読者コーナー「A-Fro」と同じく。もちろんCG投稿もオッケーです。採用者にはもれなく「ギルティ関連グッズ」をプレゼント！　次号掲載分の締切は4月8日なので、急いで送って下さいね。

北斗神拳は無敵だ！

Punch Mania 北斗の拳



●メーカー：コナミ
●ジャンル：体感パンチシミュレーションゲーム
●発売時期：4月下旬

漢なら誰でも一度は憧れた「北斗の拳」が、コナミから体感シミュレーションゲームとして登場だ！　漢なら拳を握れ！

担当：ももやん

北斗神拳を手に入れろ！

キミが少年だった頃、「[illegible]ク」アニメのヒーローに憧れたことはなかったか。オレは憧れた……荒廃した世界を拳だけで生きるケンシロウに！　北斗神拳に！　ひとり[illegible]北斗神拳の練習をしたさ！　[illegible]に指を当てて「お前はもう死んでいる」とか言ったもんさ！

あれから十数年……そのケンシロウになれるゲームが、コナミから発表された！　それが、この「パンチマニア北斗の拳」なのだ。



——こんな[illegible]だらけの世界で生き抜く[illegible]。北斗神拳を覚え[illegible]



この専用グローブを使って、パッドを殴ろう。[illegible]するように！

パンチでビートを刻め！

このゲームは大型筐体を使った体感ゲームになっていて、筐体に付いているパッドを実際にパンチしてプレイするのだ。筐体には専用のグローブが用意されているので、それを装着してゲームを始めよう。

プレイ方法は起きあがってくる6個のパンチパッドをタイミング良くパンチしていけばいいだけ。パンチ力を測定するゲームではないので、全身の力を抜いて叩いていこう。

ただし、パッドは出てきたら叩けばいいというものではない。パッドには赤いランプがついており、それが光った瞬間にパンチを入れるのだ。ランプが光る前に叩いたり、消えてから叩いてはミスになってしまう。ビーマニシリーズと同じく、タイミングゲームと考えてほしい。パンチ力ではなく、タイミング重視なのだ。

ストーリーはケンシロウとアニメに登場していたライバルキャラクター[illegible]との一騎打ちになっている。ケンシロウと敵にそれぞれ体力ゲージと奥義ゲージが設定されていて、パッドをタイミング良く叩ければ相手にダメージを与え、奥義ゲージを増やすことができるが、ミスしてしまうと、ケンシロウの体力が減り、敵の奥義ゲージが増えてしまう。どちらかの体力が無くなったら決着がつくのだ。

注意1



北斗の拳だからと言って、[illegible]いてはいけません。ゲーセンで[illegible]と通報される可能性があります。

注意2



むやみに力まないように。パンチ力のテストではないので、軽く叩きましょう。[illegible]

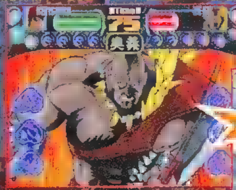


タイミング[illegible]合えばダメージを与え、奥義ゲージを増やせるぞ。



ゲー事典 パンチマニアにはビートマニアシリーズのように、パッドを叩くタイミングによって得点が異なってくる。評価はGOOD、OK、BAD、MISSの4段階。当然のごとくGOODなら相手にダメージを与え、奥義ゲージを増やすことができる。とにかく焦らず、ランプが光ってからパンチを心がけよう。

奥義を叩き込め！



奥義ゲージがマックスになると、奥義が発動する。画面の指示とおりに拳を叩き込め！



まずは攻撃を当てて、奥義ゲージを溜めていこう。ミスが多いと、敵の奥義が炸裂してしまうぞ！



轟音とともに繰り出す鉄拳！この連打力を身につけろ！

成功すれば、この通り！北斗神拳奥義・北斗百裂拳！！お前はもう死んでいる…

この腕を見極めて選択せよ！

このゲームには5つのコース（ストーリー）が用意されていて、自分の腕前にあった難易度を選ぶことができるのだ。今回は各コース（初級以外）の前半キャラだけを紹介しておこう。後半はプレイしてからのお楽しみだ。

初級「サザンクロス編」



ジード



ハート様



シン

ジード・ハート・シンの3ステージ構成になっている。初心者向けだが、ハート戦はコツが必要だぞ。

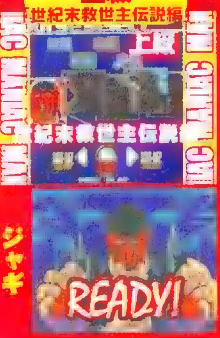
中級「南斗六聖拳編」



牙一族

牙一族から始まり、3人が控える4ステージ構成。初級をクリアしていないと、牙一族も危ういだろう。

上級「世紀末救世主伝説編」



ジャギ

ジャギ→アミバの後さらに、強敵3人が控える5ステージ構成。ジャギがすでに強敵！体を鍛えてから挑もう！

中級「世紀末覇者・拳王編」

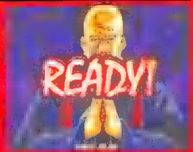


カーネル

カーネルのあと、3人が控えている4ステージ構成。やはり、生半可な腕でのクリアは難しいぞ。

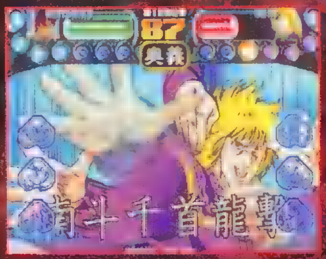
練習ステージ

練習ステージはリュウケンのあと、ジードとの対戦で終了だ。



リュウケン

ケンシロウの師匠、リュウケンにゲームのルールを説明してもらえるので、初めての人にオススメだ。



敵の奥義を捌ききれ！できなければ、待っているのは死だ！

お前はもう死んでいる

「北斗の拳」を語る上で外せないのが、北斗百裂拳や北斗柔破斬といった奥義だろう。パンチマニアではそれらの奥義がうまく再現されている。

奥義の発動は、ケンシロウ、敵、ともに奥義ゲージが満タンになると起こる。

敵側の奥義が発動した場合は、敵の猛攻撃が始まり、ケンシロウ側が防御に回る形になる。攻撃方法（パッドの出てくるパターン）はキャラによって様々だが、通常時とは比較にならないほどパッドの動きが激しくなるぞ。だが、うまい動きに対してタイミングよくパンチを繰り出すことができれば、無傷で回避することも可能なのだ。

ケンシロウの奥義ゲージが満タンになると、一撃必殺技のチャンスがやってくる！奥義の発動条件は敵キャラによって様々だが、一筋縄にはいかないものばかりだ。

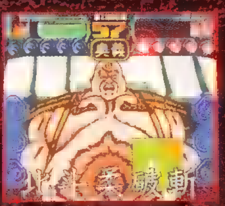
基本的な発動方法は、制限時間以内に「50発（敵により変化）たたき込め！」というもの。時間内はパッドが出っぱなしの状態になるので、百裂拳ばりにパンチを叩き込むのだ。

このほかの奥義には、一定の順番でパンチを叩き込むものや、タイミングよく叩き込むものが存在する。コミックやアニメ版を知っている人なら「そうそう、こんな感じ！」と思ってしまう作りになっているぞ。

もし奥義の発動に失敗してしまうと、当然相手は倒せず、闘いはそのまま続行される。

プレイヤー自身の体力を消耗するこのゲームでの長丁場は非常に不利なので、チャンスにはなんとか成功させたいところだ。

このゲームはアニメ版「北斗の拳」を忠実に再現しているので、アニメを観ていた人にはぜひ遊んでもらいたい。ケンシロウはもちろん、敵キャラやナレーションまで忠実に再現しているので、懐かしさで涙するはずだ。また、思った以上に体力を消耗するので、運動不足がちなゲーマーにもオススメだ。ボクササイズ感覚でプレイしてみてはどうだろうか？



アニメどおりの奥義を使ってくれるので、ニヤリとしてしまうこともある。

注意3



手以外は使わないこと。キックはもちろん、頭突きも不可。ヌンチャクなどはもってのほか。

注意4



2人プレイ[illegible]止です。かといって、3人以上ならいいのかというと、[illegible]禁止。

注意5



実際に人を殴ってはいけません。プレイ後に興奮してリアルファイトをしないように。

注意6



妙な練習をしない。イメージトレーニングと称して、[illegible]けるような練習をしないように。

ゲー事典 パンチを何発も繰り出すので気が付きにくいが、実は敵キャラクターごとにパッドの出るパターンに特徴があるのだ。初級なら覚えるまでもないが、それ以降はキャラごとの特徴を覚えないと、苦戦するだろう。とくにダブルパンチ（2個同時叩き）のポイントは覚えておくといいだろう。縦ダブルパンチが重要だ。

最も人気が高かった 注目ゲームを一挙公開!!

西暦2153年
人類の太陽系離脱は、ひとつの障害を抱えていた。霊子動力を操る操縦者の不足である。当時、それが可能な者は、[illegible]わずか数名しか存在しなかった。
太陽系離脱計画の推進を早急に企てる連邦は、WOLに対し、μのクローン培養による増員を要求する。
しかし、WOLは、サイヴァリアの増加が未来に及ぼす危険性を指摘し、これを拒否。μメンバーすべてをコールドスリープに処し、新たな研究に乗り出す。

西暦2167年
幾度もの遺伝子操作を繰り返し、それは完成した。「[illegible]有機型人工[illegible]（psychical systematic intelligence）」。μに匹敵するその霊子放出能力は、霊子動力の操縦[illegible]として十分の役割を果たす。
そして、人類の太陽系離脱は秒読み段階に入った。

宇宙暦413年
人類が太陽系を離れ[illegible]00年。[illegible]統一知能組織である「GUIS（Galactic Unified Intelligence System）」による銀河統主は、まさに完全なものだった。
その永きに渡る平和は、人々に安[illegible]を与え、危機感を[illegible]させた。

宇宙暦422年
GUISを貫く膨大な量のニュートリノ。それは18万年もの長期を経て飛来した「超新星爆発（supernova）」が引き起こした現象。人類を襲う脅異になるとは、誰も予想しなかった。
「[illegible]（[illegible] intelligence unit）」（GUISの中枢機能のひとつ）は、初めて経験するその膨大な力に、感情の高ぶりを押さえ切ることができなかった。
そして遂に、自らを制御する思考制御を打ち破り、その余りある力を破壊[illegible]に悦びを見出した。
人々の意思とは全く無関係に、破壊と殺戮は続く。GUISに対して[illegible]人類は、ただ奇跡が起こることを祈るしかなかった。
GUISの防衛機構により、「グルオン（gluon intelligence unit）」[illegible]残る中枢機能は、グルオンへの抵抗を試みる。
しかし、グルオンの強力な精神と持久力によって、その自我が失われるのは、もはや時間の問題だった。

宇宙暦4[illegible]年
母なる惑星。地球。
そこには孤独にも機能し続ける有機型人工知能の姿があった。
LAMBDAである。
幾度と繰り返して[illegible]の過程で、強力な[illegible]統合力を手に入れたLAMBDAは、自身の持つ膨大な情報量から、グルオン暴走によるGUIS統制の崩壊、[illegible]人類滅亡の危機を既視し、来るべき脅威に備え事を[illegible]めていた。
小型霊子動力戦闘機「アクシオン」。
グルオン破壊を目的に開発された、その機体には、全人類の未来が懸けられていた。
その操縦者であるサイヴァリアたちと共に……。
「[illegible]」
彼らは、永き眠り[illegible]放たれ[illegible]

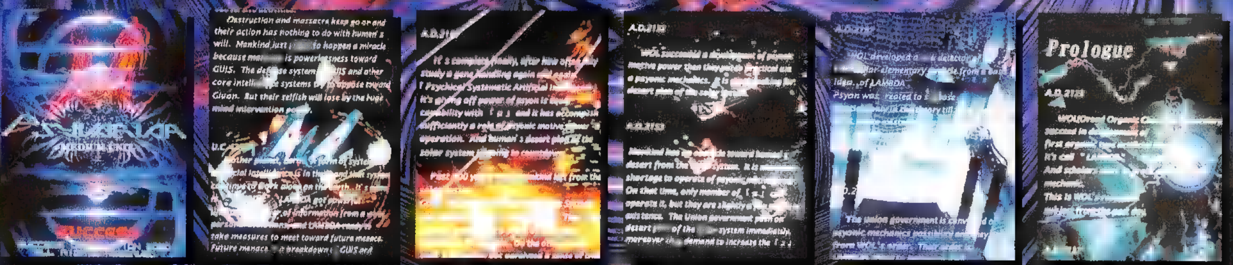
敵弾へ特攻し、自らを鍛え上げろ!

PSYVARIAR -MEDIUM UNIT-

●メーカー：タイトー
●ジャンル：シューティング
●発売時期：[illegible]

敵弾に「かする」ことで飛躍的なパワーアップを遂げる自機のショット。危険な香りが君の魂を揺さぶる……。

Text:MVP

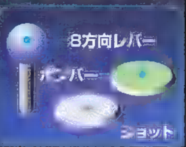


AREA SELECT

サイヴァリアは全8ステージで構成されており、各ステージごとにエリア選択が可能。[illegible]



操作系を完全に把握せよ。 簡単



サイヴァリアは2ボタンで簡単操作がウリ。Aボタンはショットで、ボタンを押しっぱなしすればオートで連射してくれる。弾避けに専念できるぞ。Bボタンはボンバーになっており、画面内の敵弾を一層してくれる。ボンバーは、画面左下に表示されている個数分使うことができるので、無駄使いしないようにしよう。

ポイント1 スピードアップ
ショットボタンを押しっぱなしで移動すると1.3倍のスピードになる。つまり、通常時はショットを撃ちつつ高速移動をし、ボス戦など弾が多いときは弾を撃たずに低速で細かい動きをするといいぞ。

ポイント2 ローリングショット
レバーを素早く上下または左右に入れることで、自機がローリングをする。この間はショットが収束して威力が高くなるので、ボス戦では必須テク。慣れるまではレバーをガチャガチャ振るといいぞ。

ゲー事典 ココではサイヴァリアの用語解説をしていくぞ。ストーリーとあわせて読めば、世界観に対する理解は、いっそう深まるはずだ。■LAMBDA（ラムダ）2123年、WOLが開発した、初の有機型人工知能の名称。LAMBDAは、以降、WOLの一研究員として参加し、数々の貢献をもたらす。

SYSTEM CHECK 1

BUZZ

サイヴァリアの核を成すシステムがこのBUZZ。敵弾に触れて自機を強くするのだ！

BUZZとは何か？ これは敵弾に自機をかすめることで経験値が入るというもの。経験値は敵を倒しても入るが、敵弾にかするほうが圧倒的に多くの経験値を得やすいぞ。

では「かする」ということについて説明しよう。自機には当たり判定とかすり判定が存在していて、敵弾が当たり判定に接触するとミス！ が、しかし当たり判定は米粒程度の極小なので、自機のコックピット部分くらいしかない。

それに比べてかすり判定は自機のシルエットそのままよりも少し大きいくらいに設定されている。つまり、敵弾に接近して自機の縁を触れるようにすれば簡単にかすりは成功するのだ。このとき、自機に摩擦エフェクトが出るので注目しよう。

最後はBUZZの特典について。BUZZを成功させて、経験値が一定値に達すると、レベルアップ表示とともに一定時間無敵状態になるのだ!! そう、無敵状態のときに敵弾群に特攻すれば、かすりが大量発生→BUZZによって経験値がドバッと入るわけ。敵弾の数が多ければ、レベルアップ→レベルアップという無敵状態を継続させることも可能！ 一気に経験値を稼げるので、レベルアップ時は敵弾に特攻するのが基本中の基本になる。



敵弾にかすれ!! とくにレーザー系なら一気にLVアップだ。



経験値を貯めてレベルアップをすれば一定時間無敵に状態になるので、さらに敵弾に突っ込むことで一気に経験値を稼ぐことができるのだ。

SYSTEM CHECK 2

ROLLING

自機をローリングさせることでさらなる恩恵を受けようではないか！

レバーを左右や上下と入れることで、自機は一定時間きりもみ状態となる。この間は自機のショットが収束して強力になるのはもちろん（下の写真参照）、それ以外にも経験値アップという特徴もあるのだ。

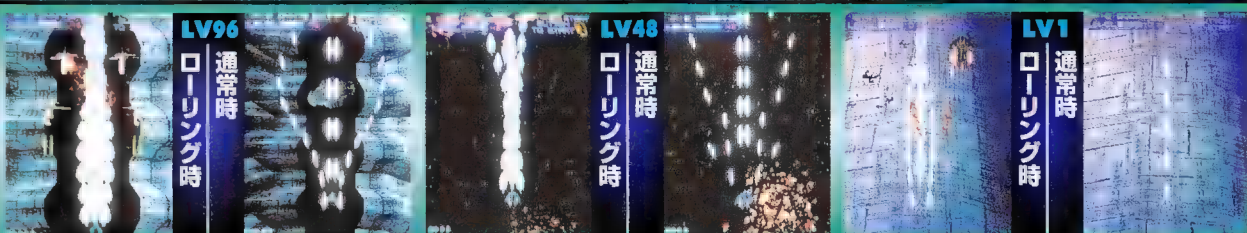
通常時に敵弾にかすったときよりも、ローリング中に敵弾にかするほうが約1.3倍の経験値を入手可能！ さらに「かすり判定」も通常時より大きくなるのだ。したがってなるべくローリングをしていくようにしよう。特にレベルアップ時に敵弾に特攻した場合は、ローリングをすることでさらにレベルアップしやすくなるので、レバーを振りつつ特攻していくといい。

また、ローリング中にかすると自機前方にも摩擦エフェクトが出るので敵弾に突っ込んで自機が見えにくいときはこれを参考にしよう。

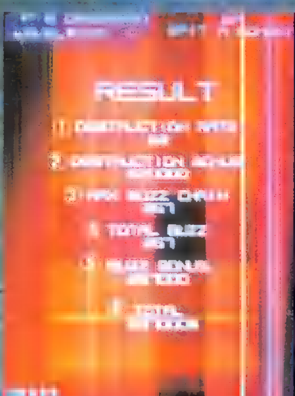


初期状態からこの弾をかすってみました。通常時とローリング使用時ではこんなに経験値の差が出るのだ!! これはデカイね。

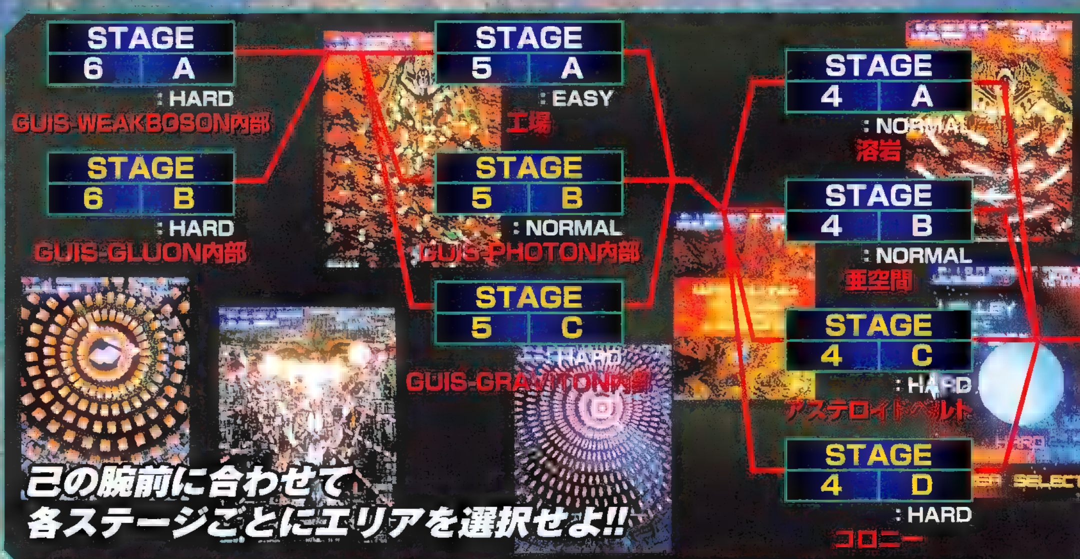
自機ショット レベル&ローリング



クリアボーナスの見方



①敵破壊率 倒した敵÷出現敵数×100
②敵破壊率によるボーナス10000×敵破壊率
③死なずに連続でとったBUZZ数
④その面のBUZZ合計数
⑤BUZZのボーナス ③×500+④×500
⑥合計ボーナス②+⑤



ゲー事典 ■有機型人工知能(systematic artifticial inteligence)知能形成の主が人間の脳細胞によって構成される人工知能。従来の無機型人工知能にはない感情や自我が存在し、その性質はサンプルとなった遺伝子に依存する。が、思考制御機構によりその行動範囲は制限されており、原則として人に危害をもたらす行動は取れない。



二機…はプレイヤーキャラクターによって違う。狙撃のシチュエイションも当然違うハズだ。



静かな街が戦場へ変わる！ テロリストを狙撃しろ！

STORY OF SILENTSCOPE2

1999年、単身米国大統領とその家族を救出を成し遂げた伝説のスナイパーの元へ、かつて所属していた特殊部隊上官から復帰依頼が届く。彼は断る理由も見いだせないままテロリスト制圧任務に就く。

確実に敵を排除していく彼の前に謎のスナイパーが出現するが、その眼に彼は自分と同じ宿命を感じ取った。火花を散らす2人の前にテロ首謀者と思われる男が現れ、宣戦布告し去っていく。

2000年、某国の閉鎖された化学兵器研究所を占拠し、VXガスミサイル試作機の強奪を目論むテロ組織の制圧に向かった英国特殊部隊が消息を絶つ。部隊が組織に寝返った事を察知した政府は、極秘裏に伝説のスナイパーとテロへの復讐に燃える男を組織と特殊部隊の抹殺へと向かわせた。

だが組織はミサイルだけではなく、部隊の作戦に参加した技術者をも奪った。そしてその中には、スナイパーのかつての恋人であり、男の妹ローラの姿もあった。

テロリストの陰謀とミサイル、人質の奪回を目的に織りなされるシナリオは始まった。

One shot One kill

Innocent Sweeper
SILENTSCOPE 2™

まったく新しい発想で業界をにぎわせたスナイパーシューティングゲームの続編が、ついに登場するぞ！ 今度は対戦も可能なのだ！ ／担当 狙撃班MOMO



今回の舞台は大英帝国、イギリス。テムズ川の対岸から、タワーブリッジに潜むテロリストを狙撃する！

テロリストを排除せよ！

ついに発表されたイノセントスイーパー サイレントスコープ2。スナイパーを題材にした斬新なアイデアと、本格的なスナイプを味わえるマニアックな作り。本格指向の銃・スコープでファンの諸君も多いはず。

前作でも十分満足のいく作りだったので「ミッションが変わっただけじゃないの？」と疑う人もいるだろう。しかし、コナミはやってくれた。なんと、2台の筐体を使っての2人同時協力プレイ、対戦プレイを可能にしたのだ！

ストーリーを読んでもらえればわかるように、主人公は『伝説』とまで言われた特殊部隊のスナイパーと、テロリストに復讐する謎のスナイパーの2人。2人が協力して、ひとつのストーリーを進めていくのだ。



なんと、インドア（室内）での狙撃もあるようだ。ここはオペラ劇場か？



ロンドンの街並みに、テロリストが暗躍する。敵はイギリス特殊部隊…ということは、SASなのか!?

このスコープが凄い！

このスコープが小型モニターになっており、まるで本物のスコープを覗いているような感覚なるのだ。今回は従来の『暗視機能』のほかに『X－RAY（X線透視）機能』、『サーマル（熱感知）機能』が備わっているぞ。

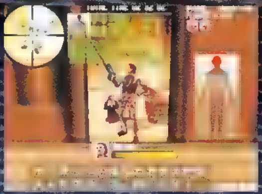


WHAT'S SILENTSCOPE

去年の夏に発売され、話題を呼んだサイレントスコープ。サイレントスコープを知らない人のために、簡単に紹介しておこう。

サイレントスコープの分類としてはガンシューティングゲームなのだが、従来のものとは大きく違っている。従来のガンシューティングといえば、敵と対峙して撃ち合うものが主流。ハンドガン、マシンガンを手にし、浴びるほどの弾丸を撃ちまくっていた。

ハンドガンやマシンガンといったアタッカーウェポンを持った人間だけが戦場の主人公なのか？　いや違う。敵に察知されない長距離から、1発の弾丸ですべてを解決するスナイパー。大量の弾丸を撃ちまくったり、派手なアクションはないが、1発の弾丸に祈りを込めて確実に敵を排除していく。玄人好みのポジションと言える。そんなスナイパーに注目したのが、サイレントスコープなのだ。



だがサイレントスコープが注目を浴びたのは、スナイパーを題材にしたからという単純なものではない。最大の特徴は、スナイパーには欠かせないスコープのシステムにある。

通常のゲーム画面はスナイパーが肉眼で見た風景が映っている。しかし、あまりにも距離が離れているために、敵の姿はほとんど見えない。そこで備え付けのスコープを覗くと、高倍率のスコープを通して見える映像が飛び込んでくるのだ。実はスコープ内に銃と連動した、もう一つの小型モニターが設置されており、あたかもスコープで覗いているかのような映像が見える。この新しい発想と、高い技術力がサイレントスコープの最大の魅力といえるだろう。

2の発売はまだ先とのことなので、サイレントスコープ1をプレイしたことのない人は、ぜひ1度は触ってみてほしい。





炎上する大型輸送機！　その上にはテロリストたちが……！　プレイヤー1からの視点はこうなっているが……



プレイヤー2は輸送機の側面からテロリストを狙っている！　プレイヤー1が見逃しやすい敵も、2人協力プレイなら確実にしとめることができるはずだ

前作は町中でのミッションが多かったが、今回はジャングルでの戦闘もあるようだ。アンブッシュしている敵を見つけられるのか？



工場内はバリケードが多く、スナイピングも難しそうだ。素早いサイティングを身につけろ！





雪上のスノーボード部隊を排除せよ！　雪山での戦闘もあるようだ。気分はまるで、ジェームス・ボンド。



ここはボスとの一騎打ちの場面か!?　視界が悪く、目視に困難を極めるだろう。



今回もボーナスギャルが登場するぞ。しかし、そこは危ないだろ……。

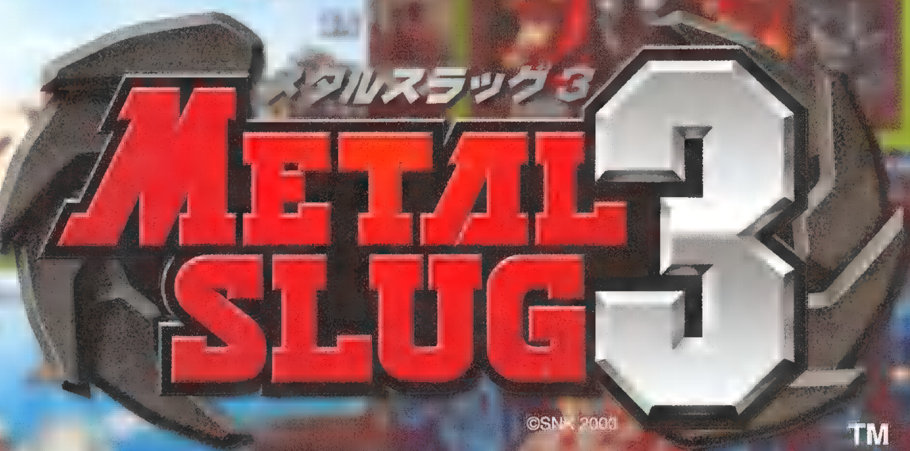
サーチ&デストロイ

そして今回の目玉となるのが、対戦型の「デュエルモード」。超一流のスナイパー同士による、一対一の対決だ。

基本的に自分から動くことができないスナイパー同士で、いったいどうやって対決するのだろう？　先に見つけた方が勝ってしまうのか？　詳しくは証されていないが、どちらかが（もしくは両方）が動くものに乗っているシチュエーションが多いようなのだ。例えば、橋の上を走る車に乗るプレイヤーと、それを追いかけるヘリコプターに乗るプレイヤーの対決。ビルに潜むプレイヤーと、観覧車から狙うプレイヤーといった感じらしい。さまざまな障害物がプレイヤーの視界を遮るので、一瞬目標を捕らえても見失うことが多いようなのだ。

このデュエルモードは通信対戦専用ではなく、CPUを相手に1人用でも遊べるようになっている。対戦相手がいないときは、1人で腕を磨いておこう。

三度よみがえる怒濤のドット絵！



名作アクションゲーがまたもやってきた。分岐ステージと10種類の乗り物、そして神業レベルの描き込みを心底まで堪能せよ!!

Text：MVP

●メーカー：SNK
●ジャンル：アクションシューティング
●発売時期：調整中

※画面写真および記事内容は、すべて開発中のものです

STORY

世界に新秩序を打ち立てんとするモーデン元帥が企てた反乱戦争も過去の出来事となり、ようやく世界に秩序と平穏が戻り始めた。復活したモーデンは新たなクーデター計画を企てていたが、事前に察知した正規軍の電撃的な奇襲作戦において、第2次クーデターは未発に終わった…。

モーデン反逆軍鎮圧に功のあったペルグリン・ファルコンズ隊のマルコとターマは除隊願いを受け付けてもらえず、ファルコンズのリーダーとして任務を続行することになった。

モーデン元帥自身は行方不明とされているが、モーデン軍残党は今なお世界各地に潜伏しており、拠点を一つずつ破壊していくために彼らの能力と経験が必要とされていたのである。

残党との激しい戦いの中で、マルコとターマはモーデンの影を、3度目の野望を感じずにはいられなかった。

ヤツは生きている。

そして、あきらめてはいない。

一方、正規軍情報部所属の特務機関スパローズは、モーデン元帥の追跡と並行して、頻発する怪事件の調査を行っていた。

家畜の誘拐といったささいな事件から、要人の行方不明や生物の異常な巨大化などという何の関連もない複数の出来事が、一つの可能性を形成していく。

モーデン元帥とは違う、別の何かを。

情報部は半ば強引な形で、スパローズとファルコンズの共同作戦を実現させる。

モーデン軍残党が潜んでいる孤島への強襲上陸作戦に、スパローズのメンバーを参加させて欲しいとの要請を承認させたのである。

分析の結果、モーデン軍残党と怪事件の間には何か関連があるはずだ、というのが理由であるが、正規軍上層部はもちろん一笑に付した。

異常成長した巨大生物と、モーデン軍との間に関連など、通常では考えられないからだ。

しかし、情報部の事前工作が功を奏したのか、曖昧な形で要請は承認されてしまう…。

指揮系統の混乱を危惧したマルコは当然猛反対したのだが、いつものように丁寧に無視されて、上陸作戦は開始された。

肩をすくめるマルコ。

よぉ、と片手を上げるターマ。

ふん、とそっぽを向くエリ。

おひさしぶりですぅ、と笑顔のフィオ。

誰もが予測しない、新たな戦いの序曲が静かに奏でられ始めたのだが、その調べはあまりにもか細く、聞き取ることは難しかった。

そしてそのクライマックスは、かつてない激しさを伴っていたのである。

基本操作チェック



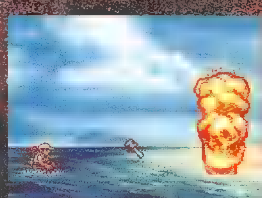
SHOT
歩行時にはハンドガンやパワーアップガンを発射。接近時は近接攻撃を繰り出すぞ。乗り物搭乗時はバルカン砲を発射。

JUMP
レバーと組合わせることで垂直や斜めにジャンプ可能。乗り物搭乗時も、同様にジャンプできる。ジャンプ中もレバーで左右に方向制御可能だ。

BOMB
威力の高い手榴弾を投げる。特定の乗り物搭乗時は一撃必殺のキャノンを発射するぞ。いずれも弾数制限があり、画面上に表示されている。



基本はハンドガンを撃つが少々心細い。パワーアップガンを取れ！



手榴弾は放物線を描いて飛び、着弾後バウンドするぞ。威力が高いのでガンガン使おう。

RIDE ON!

メタルスラッグ3と言えば乗り物も重要。「IN」と表示の乗り物にジャンプで搭乗、下+ジャンプで乗り物から降りる。また、A+Bで乗り物を特攻させるメタスラアタックが可能だ。乗り物は3ダメージ受けると壊れ、この場合はすぐ脱出しないとミスになるので注意。



ダメージをくらって壊れそうなら、迷わず一撃必殺のメタスラアタックを発射!!



メタスラ発見！　これさえあれば百人力なので、死んでも乗るべし！

ゲー事典　**ドリームキャストにも：**メタスラのプレイヤーキャラである「フィオ」がドリームキャストの『THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION』に、エキストラストライカーとして出演しているぞ。ということは、もしかして同じ女性キャラとしてエリも出てるのかな？　非常に気になるところだ。

総勢4名の勇士達

前作に引き続き、あの4人が作戦に参加する。もちろんキャラ性能に差はない。また、気になる相川&百太郎は果たして……。



エリ・カサモト (ERI KASAMOTO)

名　　前：笠元 英里(ERI KASAMOTO)
性　　別：女
国　　籍：日本・広島県
職　　業：正規軍情報部特殊部隊スパローズ
　　　　　二等軍曹
誕 生 日：2010年6月6日
年　　齢：21歳
身　　長：168cm／体重：50kg
スリーサイズ：80.57.8?
血 液 型：B型
趣　　味：水泳
好きな食べ物：スピリタス（非常に強い酒）
好きな事：あてのない散歩
嫌いな物：自分で運転できない乗り物に乗ること
大切な物：初めて人を撃ったときの薬莢
特　　技：鍵開け、サバイバルテクニック
口 ぐ せ：人間はみんなひとりぼっち

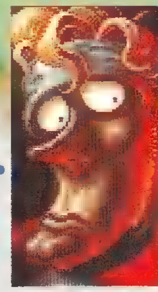
エリ　ストーリー

孤児で、教会の前に捨てられていた。名前は紙に書いて持たされていたらしい。

物心が付く頃には教会を飛び出してしまう。以来補導歴は数知れず、ボーイッシュでさばさばした性格と抜群の格闘センスで、たちまちストリートキッズのリーダーとなる。その戦闘能力に目を付けた正規軍情報部が彼女をスカウト。スパイとしての英才教育を受けた一流エージェントとして、数々の任務をこなしていった。しかし暗殺、謀略などあまりにも後味の悪い任務の連続に嫌気がさした彼女は、特殊工作部隊スパローズへ転属を志願。通常なら一顧だにされないところを、それまでの功績と優秀な能力を考慮され、特別に認められた。

以後スパローズでは爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍。メンフィスの爆弾娘と異名をとった。

第2次クーデター鎮圧作戦ではその能力を遺憾なく発揮し、モーデン軍の第2次クーデターを未然に阻止。二等軍曹へ昇進した。



マルコ・ロッシ (MARCO ROSSI)

名　　前：マルクリウス・デニス・ロッシ
　　　　　(MARCHRIUS DENNIS ROSSI)
性　　別：男
国　　籍：アメリカ・アイダホ州
職　　業：正規軍PF隊少佐・第一中隊長
誕 生 日：2005年4月13日
年　　齢：26歳
身　　長：180cm／体重：75kg
血 液 型：A型
趣　　味：コンピュータプログラミング
好きな食べ物：チャイニーズヌードル
好きな事：自分の作った思考プログラムを
　　　　　ネット上で他人のと戦わせること
嫌いな物：食べ物屋の前に並んでいる人々
大切な物：趣味に没頭できる時間
特　　技：コンピュータプログラムの処理
　　　　　速度の暗算、地下鉄乗り過ごし、
　　　　　酔拳のマネ
口 ぐ せ：ヒマがあったらソース読め！

マルコ　ストーリー

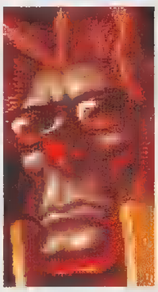
イタリア系のアメリカ人で、州立の工業系のハイスクールを経て、士官学校の特殊技術専門学校に進む。卒業後は特殊部隊ペルグリン・ファルコンズ（通称PF）隊の一員となった。過酷な訓練で知られる同隊でメキメキと頭角を現し、中尉としてリーダーを務めた。

モーデン元帥の第1次クーデターでは散り散りになった正規軍兵士をかきあつめてPF隊を再結成。レジスタンス軍のリーダーとして自ら最前線に立ち、勇敢に戦い続けた。親友ターマとのコンビでモーデンを葬り、世界に平和をもたらす殊勲者となった。この功績で少佐に昇進。事実上の隊長としてターマとともに隊をまとめる。

第2次クーデターを事前に粉砕する秘密作戦に参加。再編成途上のPF隊を率いてモーデンの野望を再びうち砕いた。

その後辞表を提出するが受理されず、PF隊の前線指揮官としてモーデン軍残党の掃討作戦に従事している。

おおむね温厚な性格であるが、友人や同僚を奪ったモーデン元帥に対しては激しい怒りをあらわにする。特殊部隊の腕利きエージェントだが趣味はコンピュータというインテリ。遊びで作ったウイルスが、誤って軍の中枢コンピュータに侵入。幾重ものセキュリティを破って最下層まで感染し、核ミサイルを発射しかけるという事件が起きたが、これは一生語られることのない彼の秘密である。



ターマ・ロビング (TARMA ROVING)

名　　前：ターマイクル・ロビング
　　　　　(TARMICLE ROVING Ⅲ)
性　　別：男
国　　籍：日本・北海道
職　　業：正規軍PF隊大尉・第一中隊副長
誕 生 日：2005年5月1日
年　　齢：26歳
身　　長：174cm　体重：68kg
血 液 型：AB型
趣　　味：バイクのカスタムメイキング
好きな食べ物：納豆ごはん
好きな事：バイクでツーリング
嫌いな物：薄っぺらい人間
大切な物：大自然と過ごせる時間
特　　技：板金塗装、野宿（どこでも寝られる）
口 ぐ せ：次の手考えるか…

ターマ　ストーリー

優秀な軍人を父に持つ彼は、ジュニアハイスクールを卒業後直ちに軍の特殊戦術戦闘員養成所に入る。20歳のときの大統領救出を機に正規軍PF隊に配属、マルコと出会い無二の親友となる。大戦では反攻作戦にマルコが選ばれた事を知って、自らもこれに志願。マルコと共に過酷な戦争を最後まで戦い抜いた。大戦後はマルコと共に昇進、大尉となっている。

第2次クーデター鎮圧作戦ではマルコを助けて活躍。その後マルコと共に辞表を提出するも、マルコが結局軍に残ることになって、ターマもつきあうことにした。

プライベートでは生真面目なマルコをおちょくって遊ぶこともしばしばだが、戦闘員としての彼には非常な敬意を払っている。カスタムバイク製作を趣味にしており、その腕前は職人顔負け。第1次モーデン大戦後は引退してバイク屋を開業するつもりだったが、上司の必死の説得で流れてしまった。



フィオ・ジェルミ (PHIO GERMI)

名　　前：フィオリーナ・ジェルミ
　　　　　(PHIOLINA GERMI)
性　　別：女
国　　籍：イタリア・フィレンツェ
職　　業：正規軍情報部スパローズ上級曹長
誕 生 日：2008年10月2日
年　　齢：23歳
身　　長：158cm／体重：43kg
スリーサイズ：88.58.89
血 液 型：O型
趣　　味：料理、刺繍
好きな食べ物：アイスティー（クイーンメリー）
好きな事：ケーキを焼くこと
嫌いな物：熱い飲み物、熱いお風呂
大切な物：生まれたときから一緒のくまの
　　　　　ペッピーノ（ぬいぐるみ）
特　　技：整体、家事全般、社交ダンス
口 ぐ せ：平気です、大丈夫です

フィオ　ストーリー

イタリアの富豪、ジェルミ家の一人娘。

ジェルミ家は代々軍人の系統で、フィオの父親も当然初子には丈夫な男の子を望んでいた。しかし難産の末に産まれてきた子供は珠のような女の子。しかも母親は、それ以降子供を産めない体になってしまった。

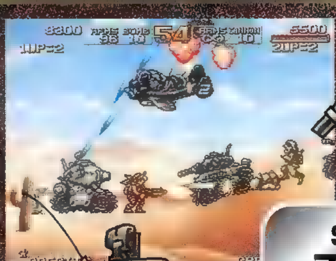
後継者が女性というのは長いジェルミ家の歴史でも初めての出来事である。ジェルミ家の当主は軍人であるべしというしきたりのため、フィオは父親によってうやむやの内に正規軍に入隊させられてしまった。

本来なら重要任務を課せられるレベルの兵士ではない。しかし派手な名声を望む父親の工作によりスパローズに編入。事情をよく飲み込めないまま第2次クーデター鎮圧作戦に就かされてしまった。その功績（？）でとりあえず曹長に昇進。その後、なぜか上級曹長にまで昇進している。

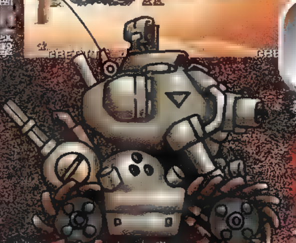
エリとは正反対に環境、両親の愛を一身に受けて育ち、おっとりとした性格。大学ではカイロプラクティックや鍼灸を学び、将来はスポーツドクターになりたいと考えている。

乗り物図鑑

今回はなんと10種類!!



元祖メタスラはやはり圧倒的な攻撃力が持ち味。徹底的に破壊せよ。



SV-001/Ⅱ メタルスラッグ



SVX-15D スラグノイド



おなじみスラグノイド。この地形では「キャノンが…」。



新型潜水艇スラグマリーナ。バルカンとミサイルで深海の謎を解け！

SVX-17M スラグマリナー

「海洋部試作の戦闘潜水艇。まだ見ぬ深海の神秘を求めて錨を上げろ！」



MISSION 1の全貌

新要素

ステージ分岐を徹底分析

1つのミッションに複数の進行ルートがあるのが本作の特徴だ。探索して、自分の通るべきルートを見極めよう。

あっちこっち歩け

今回もっとも特徴的な要素であるステージ分岐。これはミッション内で進行ルートが分岐しているもので、ミッションごとに選択するわけではないことを覚えておこう。

また、分岐後に再度分岐という例もあり、道中の難易度や、ボスまでの長さが違ってくるのがポイント。

いち早く自分なりの進行ルートを探し出すのが、MISSION COMPLETEの近道と言えるだろう。ふんだんに用意された進行ルートを、隅から隅までじっくり堪能していこう。それではミッション1の全貌を見てみよう!



難破船を越えて海岸線を進むと、そこには最初の分岐があった!

巨大化したヤドカリにイナゴ! 怪しい化学工場の臭いがする……。

船内部に乗り込むと、巨大カニの洗礼に出くわす。猿の存在が……。

熱帯雨林の湿原をタグボートで突き進む。そして敵船との一騎打ち!

生身で潜水艦に挑む無謀者、約2名。スラグマリナーに乗れって。

海底に到着? マグマが今にも吹き出しそうな勢いだ。

遊んでみてどうなの?

最後に、新5ロケテストバージョンをプレイさせてもらったので、その感想を一言。

定番となった怒[illegible]の[illegible]とユーモラスな敵キャラ、昆虫や[illegible]相手でびっくり! [illegible]れていて激しいアクション性&様々な仕掛け(トリック&ト[illegible])[illegible]発生した日には、「早く製品版をプレイしてぇ!」と言[illegible]叫必至!! 今すぐゲーセンへ[illegible]



[illegible]の執[illegible]描き込みが[illegible]られ[illegible]ボスの凄さは脱帽ッス。

ミッション紹介 MISSION



丘陵地帯ではなんと植物まで襲来。当然食人花のはず。

敵の兵器工場に侵入! 謎のニューマシン(?)で包囲網を突破せよ!

極寒の地の寒さでかじかむターマ?

ニューシーズンの到来とともに加速する、
コナミ・ビーマニシリーズを完全フォロー!

BEAT MAXIMUM

巷を騒がす最新情報からお役立ちコマンド集まで、
圧倒的ボリュームで今月もCheck it up!

INDEX



CHECK!

AOUショー bemaniレポート!

先日開催されたAOUショーにて、数々のビーマニ最新作が発表された! 会場では新作の発表のみならず、ビーマニライブなども開催されて超絶な盛り上がりをみせたぞ。
では、今回のショーにてお目見えした期待の新作たちを、バシッと紹介していこうか!

drummania2ndMIX 4月発売予定

ショーで初お目見えとなった「ドラムマニア2ndMIX」! 新曲もばっちし増えて、ますます熱いステックさばきが要求されそうだ!

GuitarFreaks 3rdMIX 4月発売予定

半年の時を経て、ギターフリークスが三度帰って来た! 新モード搭載の「ギターフリークス」で、再び燃え上がれ! もちろん、ドラムとのセッションもOKだ!

Dance Maniax

今回のショーでの目玉的存在だったのが、この「ダンスマニアックス」だ!

筐体前部にしつらえられたセンサーに手や足をかざして反応させ、流れてくる曲に合わせてタイミングをあわせる、という画期的なシステムを搭載した新世代の「ビーマニ」なのである!

手や足、身体全体を使ってセンサーを反応させることができるので、そのプレイ風景はさながらダンスを踊っているかのよう!

ショーの段階では「AFRONOVA」や「Dr.LOVE」といった、従来の機種から選ばれたヒットナンバーが入っていたが、「ダンスマニアックス」用の新曲も多数投入されている模様だぞ!

発売時期やシステム詳細などはまだ未定だが、続報が入り次第、このコーナーで紹介していくぞ!

beatmaniaIII 稼動中

一般発売に先駆けて、ショーにて堂々お披露目! 先鋭的な筐体デザインと、イチから再構築された新たなる「ビートマニア」に、来場者は強い関心を示していたぞ!

pop'nmusic4 稼動中

ポップン新時代突入! 今度は2台の筐台を使って通信プレイだ! 新曲の追加とともに、過去の名曲もご要望に応えて大復活! まさにメキ無し、今度のポップンは凄い!

pop'nmusic ANIMELO 稼動中

誰もが聴いた懐かしのアニソンを、ポップンミュージックにフィーチャーリング! 水木一郎や影山ヒロノブ、ささきいさおなど、アニソン界の豪華メンバーが参加!

pop'n music Mickey tunes 稼動中

ミッキーマウスがポップン世界(ワールド)にやって来た! ディズニーのキャラクターたちが織り成すファンタジックなショーは必見!

Dance Maniax



センサー上で手を翻したり、筐体の下部で足をセンサーにかざしたりと、プレイスタイルはさまざま! ボーキングが似合いそう?

ビートマニアハイパーインフォメーション

次々のリリースされるビーマニグッズの嵐! 乗り遅れないよう、今月もがっつりとチェックしてくれよな!

ビーマニポケット 2000

大人気のビーマニポケットの2000年版がついに登場するぞ。ハードの新設計により、音質・音域が増大! お馴染み「20,november」「LUV TO ME」「KEEP ON MOVIN'」など全8曲が収録されているぞ。



発売日/4月20日 価格/2,980円

ビーマニポケット ハローキティ

マジでか～わ～い～い(ギャル語)、と思わず頬が緩んでしまうキティちゃん版ポケットビーマニが登場しまーす。「LOVEマシーン」「春～spring～」といったヒットナンバーを全7曲収録。



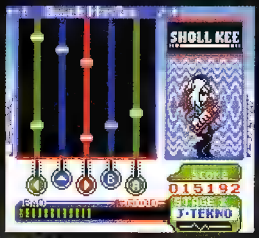
発売予定日 5月18日 予価/3,200円

Game Boy

ポップンミュージックGB

ついに! ゲームボーイにもポップンミュージックが登場したぞ! これでいつでもどこでも無人島でもカタコンベでもポップン三昧だね! ポップン1、2、3からセレクトした人気曲+GBオリジナル曲も収録! 通信ケーブルで2P対戦も可能っすよ!

機種/ゲームボーイ(カラー対応)
発売日/3月30日
価格/予価4,300円(税別)
仕様/通信ケーブル対応



カラフルなパステル調で、いかにも「ポップン」してます。



5ボタン操作で難易度抑え目! 女のコにもお勧めっすよ～!

Dream Cast

Dance Dance Revolution CLUB Version Dreamcast Edition

「beatmaniaⅡDX」と「DanceDanceRevolution2ndMIX」を通信することで実現した「DanceDanceRevolution CLUB VERSION」をDreamcast用にリニューアル! GD-ROMの特性を活かして、高音質のまま50曲以上のヒットナンバーを収録!

アペンドディスクではないので、これ一枚で遊ぶこととも可能なのだ!

機種/ドリームキャスト
発売日/2000年4月27日予定
価格/予価5,800円(税別)
仕様/ダンスダンスレボリューション専用コントローラー対応
ぷるぷるパック対応



ビーマニⅡDXの曲に合わせて、クールなステップを刻みまくろう!



新要素「アシストラップ」(手拍子)を使用することで、よりタイミングが計れるぞ。

Play Station

Dancing Stage featuring Dreams Come True

ゲームセンターで絶賛稼動中の「DS featuring Dreams Come True」が早くもプレイステーションに移植決定!

なんと、先日エピックレコードから発売された『Dreams Come True GREATEST HITS "THE SOUL"』とディスクチェンジすることで、新たにゲームに4曲が追加されるぞ!

機種/プレイステーション
発売日/2000年4月20日予定
価格/予価4,980円(税別)
仕様/ダンスダンスレボリューション専用コントローラー対応



ドリカムの名曲でステップが踏める! 家族みんなで盛り上がってみる?



ファンタジックな背景も、これまでのダンシングステージには無かった要素だね。

TODAY'S NEW RELEASE KEYBOARD MANIA

今回紹介するのはビーマニの新譜。戦慄の24曲が繰り広げられる音の饗宴「KEYBOARDMANIA Original Soundtracks」だ。

メロディアスな楽曲が揃いでキーボードマニア、今までのビーマニシリーズとはちょいと雰囲気が違っている。

今回はアレンジャーとして編集のマッスル北村(エマーソン・レイク・アンド・パーマー愛好家)に来てもらい、キーボードマニアの素晴らしさを語ってもらったゾ。

――で、どうよ、キーボードは。

北 いやあ、やっぱり小川文明さんの手掛けた曲は最高ですね筋肉。お気に入りは「Armajiro」ですかね。

――ビーマニでプログレは珍しいよね。

北 「Henry Henry」も好きですけど、この曲が好きならリック・ウェイクマンの「ヘンリー8世と6人の妻」ってアルバムも聞いてみてください筋肉。

――で、Henry Henryはクリアできた?

北 いやあ、ムズいですね筋肉～。

――アルカディア読むしか。

KEYBOARDMANIA Original Soundtracks
2000.3.16発売 2,243円(税込み)

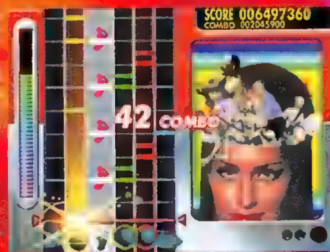
1 BURNIN'
2 THE 24TH D
3 My Love
4 Confusion
5 All the love
6 Shining Dream
7 Fairy Tale
8 Let's go back home(for Christmas)
9 Shaku
10 MR.C.C
11 CRISIS OF LOVE
12 Brain Child
13 Armajiro
14 Dicky's Theme
15 Pf Concerto No.2
16 Kimi ni ... ni yukou
17 Shiritori
18 Keyboard Man
19 Mighty Guy
20 Henry Henry
21 Morning Music
22 Mighty Guy(Long ver)
23 Henry Henry(Long ver)



今度のドラムは何でもアリ!? drumMania 2ndMIX

再び「叩き」でアツくなれ！

発売直後からマイスティックを持参するプレイヤー[illegible]た「ドラムマニア」に、待望の第2弾が登場！ ゲームシステムに大幅な変更はないが、収録曲数50曲以上という大ボリュームにて、プレイヤーの前に立ちはだかる。その目玉は、お馴染みの「新曲」という[illegible]



グラフィック[illegible]パワーアップ[illegible]よりカッコよくなった[illegible]

形の模様。[illegible]AOUでは[illegible]では、さらにバリエーション豊富なジャンルがおさえられているようだ。4つ打ちテクノやブッ切りブレイクビーツなど、「打ち込み用」のネタをナマで叩くのはかなり新鮮。[illegible]意味、「ドラムマニアならでは」の楽しみ方が模索されているのではないだろうか。

新機能搭載!?

新曲以外の要素としては、今回新たに「カスタマイズ機能」なるものが設定されるらしい。ゲームが発売された後にコナミの公式ホームページ上で公開されるようだが……。首を長くして待て！

リードでハデに！ ベースでシブく！ GUITARFREAKS 3rdMIX

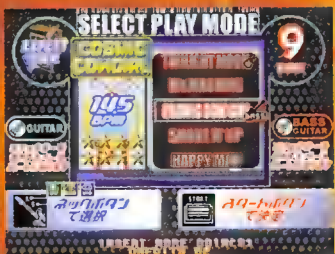
まだまだ広がるギターワールド！

総収録曲数がついに[illegible]曲を超えた「ギターフリークス3rdMIX」。そのボリューム[illegible]

[illegible]

1. ベースが[illegible]

[illegible]「ベースパート」[illegible]



[illegible]

[illegible]レーション[illegible]

2. ボーナストラックモード

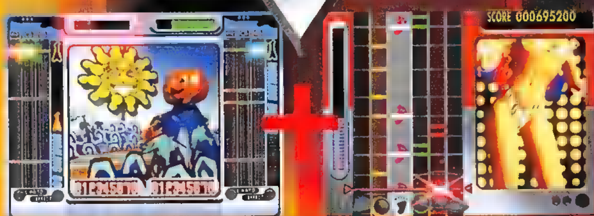
3. [illegible]演奏の「メドレー」、[illegible]のフル演奏が可能な「[illegible]グバージョン」を、[illegible]従来の選択制とは違った曲を[illegible]。AOUショーの時点では、CDにも収[illegible]「[illegible]」の「GET WILD」のロングバージョンを選べたぞ。

3. 有名楽曲を多数収録

オリジナル楽曲のほか、「SMOKE ON THE WATER」「JOHNNY B.GOOD」など、[illegible]耳にしたことがあるような、有名楽曲も収録されている。

セッション新世代へ！

前回「ドラムマニア」＋「ギターフリークス2ndMIX」で好評を博した「セッション」だが、今回ももちろん対応している。しかも、対応曲が増えているであろうことは容易に想像できるし、ギター側ではベースを担当できる曲もあるはず。ベース＋ギター＋ドラムで、まさにライブさながらの気分を味わうことができるかも!?



[illegible]

ビートマニアの未来形ここに！ ビートマニア clubMIX

10年後のクラブってこんな感じ？

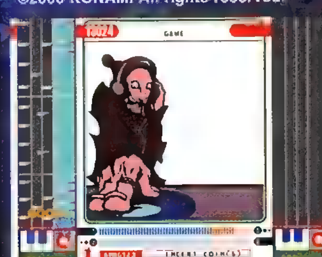
[illegible]「ビートマニアコンプリート2」の発売された間もない「元祖ビートマニア」だが、早くも完全新作が登場となる。今回のキーワードは「ズバリ「[illegible]」。[illegible]的なデザインの楽曲をメインに、なかなかサイバーな感じで統一されている[illegible]といいつつ、[illegible]る30曲以上のなかには、[illegible]「古畑任三郎」「太陽にほえろ！」主題歌や「バンバンバン」など有名邦楽曲も収録されているのだが、それぞれ、Club仕様にクールなリミックスが施されている[illegible]。

馴染みやすさはそのままで

ゲームモードは、標準的な難易度の「ノーマル」、[illegible]譜面の難しい「マニアック」、[illegible]されたコースをクリアしていく「エキスパート」の[illegible]つ。名称こそ微妙に違えど、[illegible]以前と同じ感覚で[illegible]るだろう。

「コンプリート2」[illegible]たアナザーの切り替えがあるかは不明だが、これは期待したいところ。

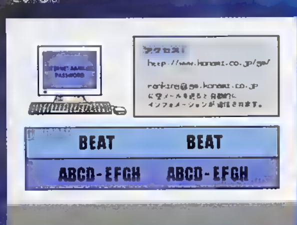
また、「コンプリート2」と同じく、エキスパートはインターネットランキングに対応している。[illegible]ころには発表されているはずなので、挑戦してみてはいかがかな？



ゲーム画面は、かなりスッキリと洗練されたものになっている。



曲選択画面。コンプリートで初登場した曲も入っている。



おなじみインターネットランキング。今度は何コースあるのだろう!?

ジャンルは尽きないのかッ!?

pop'n music 4™

担当：スー

まだまだ進化するポップンミュージック!!
今度は対戦モードも搭載して、ライト&
ヘビーポッパーズを十分満足させてくれるぞっ!!

多彩なモードを遊び尽くせっ!!



ノーマルモード
落ちてくるポップ[illegible]ライン[illegible]落ちたら[illegible]ボタンを押[illegible]モード。新曲はコレで。

エキサイトモード
ポップ君が[illegible]て[illegible]ドコでズレる[illegible]ランタム[illegible]るぞ。

パーティーモード
ポップ君に[illegible]ポップ君が落ちてくるモード[illegible]れるぞっ!!

通信対戦専用モード
ポップンミュー[illegible]2台並んでいるところ[illegible]遊べ[illegible]モード[illegible]!!

キャラクターセレクト
おなじみ[illegible]セレクト。[illegible]の数4[illegible]キャラ!![illegible]はダレ!?



ALLセレクト
ココにカーソル[illegible]いままでのポップンシリー[illegible]

NEW
新曲をプレイしたい[illegible]ココ[illegible]クリック!! 新たなポップンワール[illegible]ぞっ!!

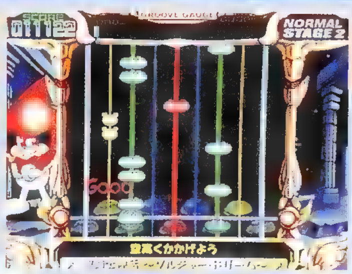
POP'N1～3
「いままでの曲が[illegible]」ってときは、カーソル[illegible]

3に続き、プレイモードがさらに充実したポップン4ッ!! さまざまなポッパーズに対応するため、プレイモードもかゆ～いところまで手が届いている親切設計だッ!! 隅々までしゃぶり尽くすまで、かな～り遊べるポップン4。ポップン好きには、たまらない!!

組み合わせもOK!! 各種隠しプレイモード

- ●ランダムモード
  両端の白を押しながら赤で決定
- ●ヒドゥンモード
  両方の黄色を押しながら赤で決定
- ●ミラーモード
  両方の緑を押しながら赤で決定
- ●ハイスピードモード
  両方の青を押しながら赤で決定

アニメタイトル	楽曲名 OP：オープニング曲	難易度
魔法使いサリー	魔法使いサリー	2
ひみつのアッコちゃん	ひみつのアッコちゃん	2
タイガーマスク	タイガー・マスク	4
ゲゲゲの鬼太郎	ゲゲゲの鬼太郎	1
マジンガーZ	マジンガーZ	5
キューティーハニー	キューティーハニー	2
ゲッターロボ	ゲッターロボ！	5
魔女っ子メグちゃん	魔女っ子メグちゃん	3
一休さん	とんちんかんちん一休さん	4
宇宙海賊キャプテンハーロック	キャプテンハーロック	3
銀河鉄道999	銀河鉄道999	4
花の子ルンルン	花の子ルンルン	2
Dr. スランプ アラレちゃん	ワイワイワールド	3
キン肉マン	キン肉マンGo Fight！	3
聖闘士星矢	聖闘士神話～ソルジャー・ドリーム～	3
ドラゴンボール	摩訶不思議アドベンチャー！	4
ドラゴンボールZ	CHA-LA HEAD-CHA-LA	1
美少女戦士セーラームーン	ムーンライト伝説	3



ポップ君も超見やすい！ ちなみに全曲新録音だぞ。

pop'n music Animation melody ANIMELO™

ずらりと揃った往年の名曲がポップンで蘇る！ 懐かしのヒーロー・ヒロインのテーマをゲームセンターで響かせろ！

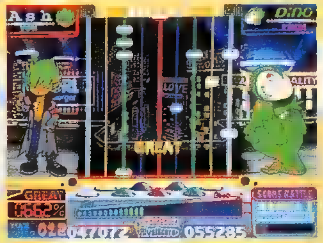
回を重ねるごとにバラエティ豊かになっていく「ポップン」シリーズだが、ついに新しい展開が始まったぞ！ なんと、今度のポップンは全編「アニソン」なのだ！ みんなが知ってる有名曲から懐かしの定番ソングまで、これ一台にギュギュっと凝縮してあります！

ルールは従来のポップンと同じく、落ちてくるオブジェクトに合わせてタイミング良くボタンを押すだけ。

初心者には5ボタン仕様の「ビギナーモード」、みんなでワイワイ楽しめる9ボタン仕様の「ノーマルモード」、オジャマありの上級者向けモード「エキサイトモード」と盛りだくさん！



スコアバトルモード



オジャマもなく、純粋にウデを競えるスコアバトルモード。画面下に注目。



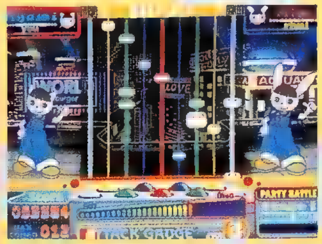
このように、グレート率やコンボ数まで完全に表示される。チョット緊張する!?

もうひとつの通信専用対戦モードは「スコアバトルモード」。その名のとおりオジャマもなく、ひたすらハイスコアを競うモードだ。競うのはハイスコアだけでなく、グレート率はもちろん、最長コンボ数も表示されるぞ。

しかも、プレイ中画面下には、スコアの途中経過が表示され、二人の差は一目瞭然。対戦もますますヒートアップするってもんだ。

これら対戦モードは、片方のプレイヤーがクリアできなくても、もう片方のプレイヤーがクリアしていれば次のステージへ進めるので、うまい人とのプレイが吉。

パーティーバトルモード



ゲージが貯まってアタックポップ君が落ちてきたら、タイミングよく叩くと、



アタックポップ君のレベルにあったオジャマが相手の画面に!! こりゃぁキツい……。

通信専用のこのモード。いったいどんなゲームルールなのかを説明していこう。

ポップ君を正確に押していくと、画面下のゲージが貯まっていく。すると、画面上からワクで囲まれた「アタックポップ君」が落ちてくる。このアタックポップ君をタイミングよく押してやると「オジャマ攻撃」が発動。相手の画面にオジャマが出現するのだ。「オジャマ攻撃」にはレベルがあり、その攻撃はキャラクターによっても変わってくるぞ。しかし、オジャマ攻撃発動中は、自分の譜面にはアタックポップ君が出てこないので、ここぞというときに使うようにしよう。

Pop'n Music 4 新曲一覧

ナイトアウト	NIGHT OUT	●			140	14	透明なマニキュア	眠らぬ街、流され彷徨う人々……切ないハートビート、聴いてほしい……	ジュディ
コケティッシュ	COQUETTISH	●			140	16	恋は天然	つき合い始めたばかりの二人、ルーズでも憎めないカレに捧げるラブソング	リエちゃん
スーパーユーロ	SUPER EURO			●	160	20	WE TWO ARE ONE	ポップンステージの人気曲！　ハイスピードなユーロ系ダンスポップ再登場!!	エル
ティーンフォーク	TEEN FOLK	●			128	7	時代を変えてくTeenage	イマドキだけど前向き！　若い君たちへ捧げる、精いっぱいの応援歌	ジュン&シンゴ
ドゥーアップ	DO UP	●			120	10	Joy!	祝福と喝采を！　ソウルなビートとパワフルなコーラスにのせて	マリィ
フレンドリー	FRIENDLY		●		140	9	Over The Rainbow	虹の向こうには、未来が見えるはず……パーキッツが贈るポジティブなナンバー	ポエット
オキナワ	OKINAWA			●	130	18	夢添うてぃ	日本の南方、沖縄から届いたメロディ。唱おう夢、たからかに！	マユミ
アナログテクノ	ANALOG TECHNO		●		130	18	ELECTRONISM	「テクノ」と呼ばれるジャンル数あれど、これぞまさしく元祖テクノだ！	バル
カートゥーン	CARTOON	●			160	19	TOON MANIAC	アメリカの大人気アニメ「TOON MANIA」テーマソング！　……って、そんなのあったっけ？	ヘンリー
ヴィジュアル2	VISUAL2		●		184	20	Cry Out	待望の最新ヴィジュアルロック！　その狂おしいメロディーが今、キミを包み込む。	ユーリ
ディスコガールズ	DISCO GIRLS			●	130	21	HONEまで♡トゥナイト!	ハイテンションDuoでDiscoサウンド炸裂！　もう踊らずにいられない!?	ユキ
パワーフォーク2	POWERFOLK2			●	133	24	君を壊したい	ポップン3でも人気沸騰！　アッシュが新曲を連れて帰ってきたよ!!	アッシュ
アンビエント	AMBIENT		●		147	12	birds	冴えない日常から脱するには？　その答えはここにある……Sanaのニューソング。	さなえちゃん
パッション	PASSION	●			162	11	今宵Lover's Day	ヤケドしそうなラテンビート。熱く火照ったBody&Soul、そして今宵もヒートアップ!!	キング
カラオケ	KARAOKE		●		133	8	愛言葉～アイコトバ	「ねぇねぇ、次歌うの誰？　え～っ!?　課長とマミちゃん？」そんなカラオケでよくある光景。	タロウ&オコン
カヨウハウス	KAYOU HOUSE		●		132	13	Nanja-Nai	歌謡界の超～大物登場！　しかも作詞はアノ所さんだ!!　この組み合わせ、ちょっと凄いよね!?	NK2000
フューチャー	FUTURE			●	145	18	ostin-art	打ち込み好きにはたまらない！　Hi-Teknoを彷彿とさせる元祖Pop'nテイストを味わえる一曲	アイス

[illegible]
なんとアルフィーが特別出演!

[illegible]
ディズニーランドの夜が蘇る!

[illegible]
ポップなカントリーを楽しもう!

[illegible]
誰もが聞いた定番曲!

[illegible]
ミニー萌え～なアナタに!

[illegible]
ミッキーとサンバのリズムを刻め!

[illegible]
ウェスタンランドからお届け!

[illegible]
軽妙なリズムに乗ってしまうべし!

[illegible]
アップテンポなポップ

[illegible]
世界は一つだぜブラザー!

[illegible]
ミッキー通を名乗るなら是非マスターだ!

[illegible]
足取り軽くミッキーと踊ろう!



ゲーム中はディズニーのキャラクターたちが様々なリアクションを見せてくれるぞ。曲だけじゃなくミッキーたちのショーも必見!



まずはモードを選択しよう。マニアモードは半端じゃなくストロングなので、ビギナーは調子こいて選ばないようにしよう。



世界のミッキーがポップンミュージックで登場したぞ! 世代を超えたディズニーキャラクターと、夢のステージを楽しもう!



全世界の人気者にして、全宇宙のアイドル「ミッキーマウス」が、ついにポップンミュージックの世界にやって来た!

誰もが知っている有名曲から、このゲームのために新録されたオリジナル曲まで、なんとも豪華なヒットチューンが勢ぞろい! いや、マジですごいよ。

基本的なルールは「ポップン」シリーズを踏襲したものとなっているが、『ミッキーチューンズ』にはいくつかのオリジナル要素が盛り込まれているのが特徴。

ビギナー向けに用意された「マジカルモード」では特定のポップくんを消すことにより「お助け機能」が発動して、プレイヤーの手助けをしてくれるぞ。

その対極にあるのが「マニアモード」。プレイヤーのゲームの進め方次第で、ポップくんが変則的に落ちて来たり、ゲーム中にゲットした「コイン」で、様々な特殊モードを遊べたりと盛りだくさん。

これで、君のゲーセンも8割方ディズニーランドだ! 多分。

待望のシリーズ第3弾ついに登場！
曲、ビジュアル、ゲーム性、すべてにおいてグレードアップされたぞ。

The next generation beatmania deluxe version

beatmania IIDX™ 3rd style

新システムも加わってさらに充実！

もうすっかり7鍵盤のビートマニアとして定着してきたⅡDXだが、ファンの熱い要望に応えて早くも待望の最新作、3rdstyleがリリースされた。今回はテクノ系のナンバーを中心にオリジナリティあふれる全28曲が追加され、前作からのものと合わせると約70曲以上が収録されているぞ。それでは、前作からの変更点などを中心に紹介していこう。

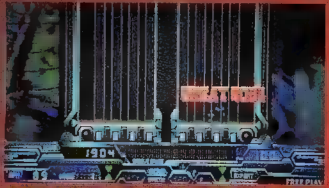
ゲームシステム解説

ⅡDXをやったことのない人のためにも、軽くおさらいをしよう。まず5鍵盤のビートマニアと大きく違うのは、言うまでもないが鍵盤が7つあること。それと1P側のスクラッチが左側についていて、お好みに合わせて1P、2Pどちらからでも始められるようになっている。

さらに音ゲーシリーズでもおなじみのハイスピード、ランダム、バトルモードなどもタイトル画面下に表示されている一覧に対応している。いずれかの鍵盤を押しながらスタートすることで、最初から選べるようになっているぞ。例えば、ハイスピードなら、白鍵の一番右を押しながらスタートするといった具合だ。

通常の7keyモードは全3ステージで、ゲージが一定以上残ればクリア、というのは従来通り。3面で一定の条件を満たせばエキストラステージが出現する。

これで物足りない人のためにはエキスパートモードが用意されている。こちらは全5面が用意されていて、最初からプレイする曲順が決まっており、ゲージが減っていくタイプ。ゲージがなくなると曲の途中でもゲームオーバー、またGREATを50個出せば、わずかに2%だが回復するようになっている。さらに今回からステージをまたがってコンボがつながるようになったので、千コンボを超えるのも夢じゃなくなったぞ。


見事エキスパートのクライマックスコースをフルコンボでクリア！

LIGHT7モード追加！

前作にあった4keyモードから変更されたモードだ。ライトユーザーにもプレイしやすいようにというコンセプトは従来どおりで、曲やプレイに使用する鍵盤の数はそのままで、難易度だけが下げられている。ほとんどの新曲に対応しているし、DP(ダブルプレイ)も考慮されてつくられているので、これからDPを始めようという人にもいいかもね。



LIGHT7モードのおかげでこれから楽しめようという人も安心！

今回もIRが熱い！

音ゲーシリーズの定番となりつつあるIR(インターネットランキング)だ。すでにランキングに備えてやり込んでいる人も多いはずだ。簡単におさらいすると、エキスパートコース全5面のうち3面以上クリアすればパスワードが出る。これを指定の決まりにしたがってメールでコナミに送信すればOK。あとは登録された自分のスコアと順位を見ながら上位を目指そう！

今回から新たに2クレジットDPでのIR参加も可能になり、今まで以上にヒートアップすること間違いなしだ。

ダブルプレイも充実！

今作からなんと1クレジットダブルプレイが2曲保証になった。つまり、1曲をクリアできなかったとしても2面には進めるのだ。また1曲目で選んだ曲を2曲目でもう一度選択できるようになった。さらに今回からダブル・バトル・ミラーが併用できるようになったぞ。要するに1P側と2P側が左右対称になるダブルモードというわけだ。


今回はなんと言ってもDP！ 開発スタッフの意気込みが伝わってきます。

エキストラステージを出そう

一応前作と出現条件は変わっていないが、簡単におさらいしておこう。また条件さえ満たせばライトモードでもエキストラステージが出現する。

- ●難易度3以下の曲をALL GREATでクリア
- ●難易度4の曲をフルコンボでクリア
- ●難易度5の曲をゲージ満タンでクリア
- ●難易度6以上の曲をクリア

3面で以上のいずれかの条件を満たせばOK。エキストラステージが出現する。

アナザーの出し方

今回も期待どおり多くの曲にアナザーが存在する。「VEFX Change」を押しながら曲を選択という基本的な方法は一緒だが、例外もある。ERA、SCHALAGWERK、HOLICの3曲は、

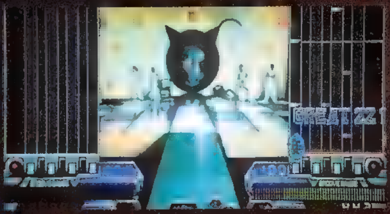
●エフェクトレバーを左から中、上、上、上にした状態で「VEFX Change」を押しながら指定の曲を選択という方法をとる必要がある。

また今回から「スタートボタン」を押しながら曲を選択すればライトモード用の譜面に、ライトモードで同様のコマンドを入力すればノーマルの譜面に変更されるといううれしい配慮もある。


曲やゲームだけでなくビジュアル面だって今回もかなり凝っています。

ゲー事典　インターネットランキングのアドレスはこちら。http://www.konami.co.jp/gm/bemani/bm/2dx/3rdstyle/

難易度	ジ[illegible]	曲名	アーティスト名	BPM	1P-note	DP-note	1P(an)-note	DP(an)-note
3	HAPPY HAND BAG	DON'T STOP!	[illegible] TAKA feat.JP Miles	129	[illegible]	4[illegible]	453	×
[illegible]	HIP HOP	Garden of Love	dj mazinger DJ Mazinger	8[illegible]	335	36[illegible]	[illegible]	×
3	HIPHOP&SOUL	L.O.T. (Love Or Truth)	m-flo	[illegible]	2[illegible]	[illegible]28	×	×
3	HOUSE	five fathoms (beatmaniaⅡ special version)	Everyting But The Girl	121	416	41[illegible]	×	[illegible]
3	R&B	SKIN	CHARLOTTE remixed by Ghin Murayama	101	[illegible]47	247	×	×
[illegible]	DANCE DISCO	Right Now	atomic kitte[illegible]	127	528	510	[illegible]52	[illegible]49
4	DANCE POP	IS THIS LOVE?	Asuka [illegible]	114	441	439	[illegible]	[illegible]
4	FUNK	Make [illegible]our Move	good-cool f[illegible]at.JP Miles	119	432	442	[illegible]2	522
4	FUTURE JAZZ	Artificial Impatience	[illegible]YMPHONIC DE[illegible]OGGERS	163	30[illegible]	331	333	×
[illegible]	HOUSE	DREAM	SHIN Murayama feat.marisaito	117	488	620	59[illegible]	[illegible]
[illegible]	H[illegible]E	Alnost [illegible]ove	SILVA	127	413	[illegible]	[illegible]	×
4	SOUL	Let's Talk It Over	[illegible]HIN Murayama fe[illegible]t.Argle Phin[illegible]	[illegible]9	[illegible]7	411	[illegible]36	[illegible]
5	GARAGE HOUSE	never let you down	good-cool feat.JP Miles	124	5[illegible]	57[illegible]	5[illegible]	[illegible]
[illegible]	LATIN HOUS[illegible]	Get me in your sight	SYMPHONIC DEFOGGE[illegible]	126	428	426	[illegible]	[illegible]
5	RAVE	[illegible]	[illegible]ood-cool	129	[illegible]7	57[illegible]	[illegible]76	×
5	TECHNO	Cold Pulse	Quadra with DJ F[illegible]	142	[illegible]	46[illegible]	[illegible]	465
5	TRANCE	REINCARNATION	[illegible] TAKA	144	525	525	643	643
[illegible]	DANCE EXPRESS Hi-Speed	TAKE ON ME	ANGELA	169	729	719	73[illegible]	732
[illegible]	B[illegible] BEAT	Schlag[illegible]e[illegible]	TaQ	124	663	1043	[illegible]48	1090
[illegible]	DIGI-ROCK	LEADING CYBER	dj TAKA	149	611	611	×	×
6	EPIC HOUSE	Sky Scraper	good-cool	134	610	62[illegible]	629	×
[illegible]	HARD TECHNO	Holic	TaQ	154	624	875	880	[illegible]136
6	HYPER EURO BEAT	CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE	NAOK[illegible]	154	632	620	×	×
6	SPEED RAVE	DYNAMITE RA[illegible]E	NAOKI	149	598	589	614	604
[illegible]	DANCE EXPRESS Hi-Speed	S.O.S (THE TIGER TOOK MY FAMILY)	DR.JEKYLL	169	954	968	×	[illegible]
[illegible]	DRUM'N' BASS	era (nostalmix)	TaQ	179	555	952	786	122[illegible]
[illegible]	PIANO AMBIENT	Presto	Osamu Kubota	136	498	508	506	×
[illegible]	RAVE	[illegible]	tiger YAMATO	179	588	599	885	870
[illegible]	WORLD HOUSE	THE SAFARI	Lion Musashi with ultra beat	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



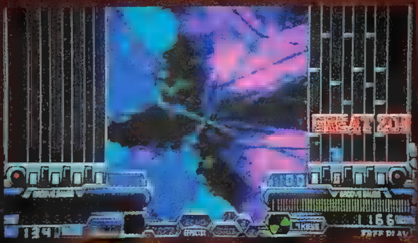
RIGHT NOWのビジュアルは、atomic kittenのプロモー[illegible]ンビデオ[illegible]

●Right Now

atomic kittenのデビュー曲。初登場でUKチャートTOP10に入り、ポストスパイスガールズとして期待を集めている女の子3人組のユニットだ。近々プロモーションのために来日予定なので、今からチェックしておくといいぞ。

●THE SAFARI

1〜3面のいずれかで555コンボ以上つなげば次の面に出現する隠し曲だ。BPMはそれほど速くはないが、16分の同時押しの連続でオブジェを目で追うのが精一杯といった感じだ。



これが噂のTHE SAFARI。インディゴで出すのが比較的楽なのか？

●L.O.T(Love Or Truth)

ⅡDXではおなじみのm-floの新曲。今回はシックなスローバラードに仕上がっているぞ。

impression of the ⅡDX

by Jurio



ついに出ましたね！ 忙しい(?)合間を縫ってやらせてもらってます。毎度の事ながらスタッフの皆様ご苦労様です。さて今回なんと言っても世間でよく耳にするのは「ムズすぎ」「ヤバすぎ」のふた言ですね。確かに難しいけど、曲のすばらしさや、ビジュアルの豪華さには相変わらず目を見張るものがあるし、今回はなんと言ってもDPが熱い！ IR対応、1クレDP2曲保証など嬉しい変更点満載でこりゃやるしかないでしょう！ 2ndStyleを上回るものを！というコンセプトで作られた今作は、[illegible]ズ最高の出来と言っていい。ぜひ1度プレイしてみてくれ。

おすすめ曲PICKUP!

●era(nostalmix)

曲に合わせてBPMが途中で変化していく。しかし実際の叩いているリズムは変わらないので、惑わされないようにしよう。最後には圧巻の8分同時押し地帯がある。ここでゲージを大量に減らす光景をよく見るが、実際は1、5番の同時押しとそのほかの同時押しが交互に来ているだけなので、これらを両手で交互に叩いていけばそれほど難しくないはずだ。またこの曲のDPは一人用を片手で引かなくてはならない箇所が多々あり、難度は高め。

● S.O.S(THE TIGER TOOK MY FAMILY)

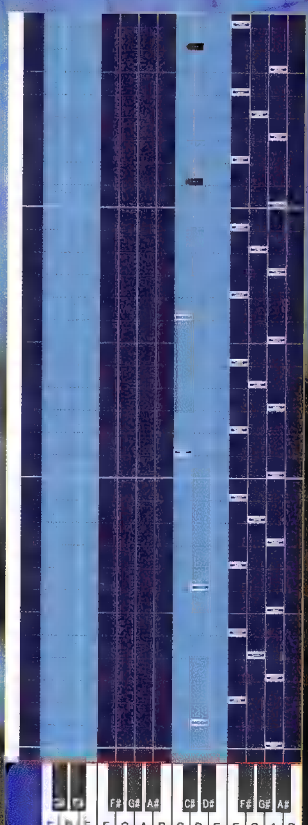
前作で好評だったS.O.Sのハイスピードバージョン。常に心地よいリズムを叩かせてくれ、プレイして非常に爽快なナンバーだ。サビの階段部分のリズムは基本的に前作のものと一緒なので、覚えれば叩きやすいはず。

「shiritori」サイコー！（私情）

KEYBOARDMANIA™

REALモードの登竜門とも言える「Henry Henry」。じつはそんなに難しくない!?

担当：まま一



32～40小節目

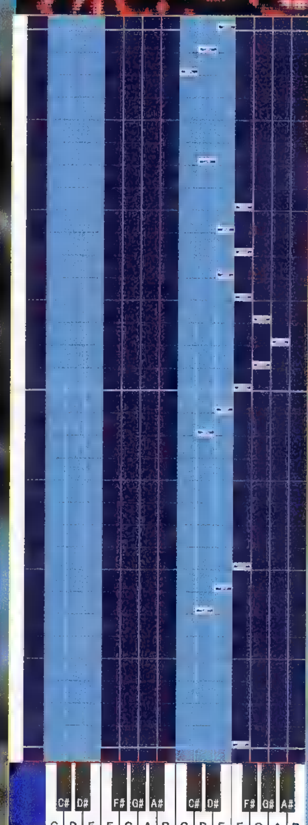
ここで[illegible]を落とすとしたら、このへん3／4になり、[illegible]からだろう。[illegible]続けることになる。[illegible]ここはハイスピードモードにするとよく分かる[illegible]オブジェ8個で1周期になっている。そのことに気づけば、1拍目のタイミングに注意して弾くことで難なくこなせるだろう。

ただ、最初のうちは連打的に混乱してしまうかもしれない。そういう人は、（少々反則っぽいが）2つ目のオブジェを左手で弾いてしまおう。右手の動きが抑えられるので音階の変化に対応しやすいし、意識していればリズムも狂いにくい。もしズレてきたら、Aを弾くタイミングを曲に合わせるようにして修正しよう。

全つなぎも夢じゃない！



荘厳な雰囲気で人気が高い、bunmei氏のナンバー。REALモードの難易度6の中では、比較的弾きやすい曲だぞ。



9～25小節目

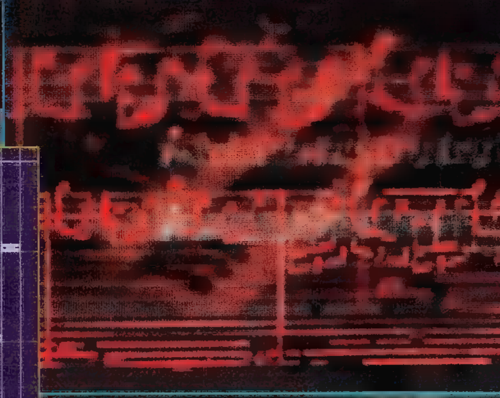
とりあえず、基本的にはすべて右手で演奏し、左手はベンドホイールに専念させる。譜面的に両手を必要とする曲は（少なくともREALでは）ないようになっているので、まずはこのスタイルを体で覚えるようにしたい。

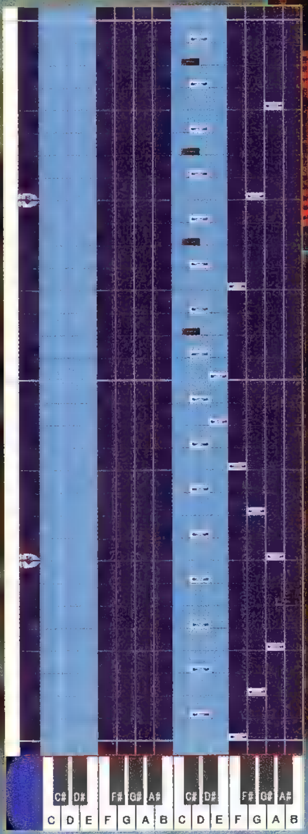
さて、前奏が終わりスクロールが早くなると、メインフレーズ部分に突入。ここはそんなに難しくないし、後半でもう一度出てくる（一回復習ポイントでもある）ので、ミスなくキッチリできるようにしておきたい。

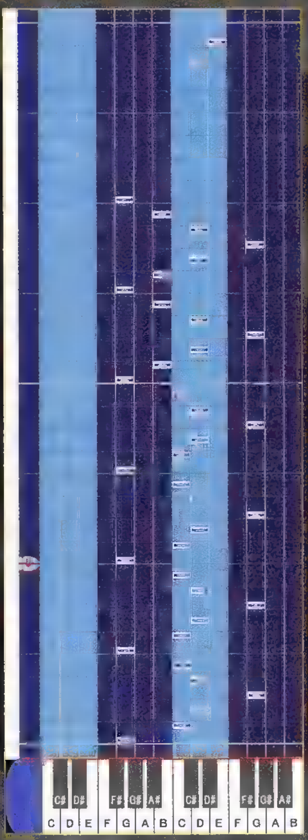
一応コツとしては、フレーズの一番下の音に親指がくるように運指を考えればいいだろう。使う鍵盤は白鍵だけだし、「F→E→F→E」のように指を往復させるところも、すべて人差し指と中指で交互に弾ける。

ちなみに、オブジェのなかにトリル部分の演奏も混じっているものがあり、気をつけないと打鍵タイミングを狂わされる可能性がある。指は[illegible]刻みのままなので、[illegible]れないように。

ゲー事典　アーティスト名「bunmei」となっているのは、「SuzyCreamCheese」などのバンドで活躍中の小川文明氏の作曲したもの。







47～52小節目

再び拍子が[illegible]／[illegible]に戻り、弾くパートがチャーチオルガンからチェンバロに変わる。
まず気をつけたいのが、ホイールオブジェ。ここは2小節（16オブジェ）単位で1区切りに考えられるのだが、その2小節（9オブジェ）目で「ホイール下方向」に鍵の音が設定されている。このことを見えてしまい、ホイールオブジェと気をとられて右側だけ見て弾くのが第一のコツ。
その右側は、Dの裏Cを親指で弾き、残りはそれ以外の指で適時処理していく。C#の音は、親指を超えるようにして人差し指で弾こう。

53～56小節目

最後の「[illegible]」は[illegible]でしまうジグザグ配置。タネを明かせば、これは2組につき「GCDGDC」の3連符×2の連続になっている。

低G→親指
C→差し指
D→中指
高G→小指

上記で、1拍目のタイミングを意識しつつ流れるように演奏しよう。
ただ、計8回ある3連符×2のうち、最後の2回は「C」が「B」になっている。間違えてCのまま弾かないように。
ここを過ぎると再び9小節目からのフレーズに戻るのだが、もしこの時点でゲージが[illegible]%を割っていると、もはやクリアは不可能になってしまう。とりあえず目標は、56小節目を超えた時点で残りゲージ50%。そしてその後をキッチリGREATで演奏しきること。へんに緊張してケアレスミスをしないようにしたい。

KEYBOARD MANIA 全曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト	難易度 NORMAL	難易度 REAL	コメント
R&B	All the love	Lala Moore	1	2	しっとり聴かせる女性ボーカルとブラスが印象的。
B3-HARD	BURNIN'	"Bunmei.Ryo"	3	4	タイトルどおり、燃えるようなロックナンバー。
Progressive	Armajiro	Bunmei	4	6	bunmei氏の十八番とも言えるプログレ。変則的で緊張感のある展開が魅力。
50's	Shake!	Bunmei	3	4	1950年代に流行ったタイプのスウィングロック。キラキラピアノの独特な音色を堪能できる。
Cathedral	Henry Henry	Bunmei	4	6	日本語に訳すと「聖歌」。チャーチモードで進行する荘厳なナンバー。
Dream	Fairy Tale	Q-Mex	2	3	物悲しげなピアノメロディと奥行きのあるシンセに浸れる。
Love Ballad	My Love	Q-Mex&CHELSEA	2	2	情熱的なラブバラード。女性ボーカルが泣ける。
Trenchcoat Jazz	Dicky's Theme	Naya～n Big Band	3	5	ビッグバンド系のスィングジャズ。「ポップンステージ」に登場するDickのイメージ曲というウワサ。
Retro Techno	Brain child	Logic System	1	4	打ち込みテクノの初期を連想させる、おとなしめだがおもしろいナンバー。
Goa Trance	THE 24TH D	SPARKER	2	5	神秘的なゴアらしいフレーズと、中盤のスネア連打が特徴的。
Mixed Beat	Confusion	Thomas	2	3	一風変わったコード進行やリズムがおもしろいテクノ系ナンバー。
DETUNE	MR.C.C.	N.R.B.	4	6	デチューンのかかったピアノによる、遊園地で流れてそうな陽気な曲。
K-Classic	Morning Music	Bubble System	4	4	旧コナミシステム基板の起動時の曲。まさに朝をイメージさせる。
Maximum	Mighty Guy	CHIHOMI	3	4	ノリノリのユーロビート。キャッチーなボーカルと適度な難易度が人気。
Hip Pop	kimi ni ai ni yukou	Pictures Of Lily	2	4	ヒップホップではなく、ヒップポップ。ハネたリズムが気持ちいい。ドリカム系？
Maestro	Pf Concerto No.2	Prokochsky	3	3	ピアノフルート協奏曲。ホルンなどいろいろなパートを楽しめる。
Sweetly	Let's go back home (for Christmas)	Larry Caorin	4	5	爽やかフュージョン。気分は南国リゾート。
A.O.R'N'BASS	Keyboard Man	simon	5	6	ポップなドラムンベース？　かなりテクニカルで疾走感のある曲。
Hi Energy	CRISIS OF LOVE	T.R.S.R feat.MIHO-F	4	5	ソウルフルなヴォーカルに合わせ、デジタルサウンドが飛び交うテクノ。
Stylish	Shining Dream	MAGIC Project	1	3	アッパービートでダンサブルなボーカルナンバー。
Straight	Shiritori	Fantastic factory	1	2	直球勝負のパンクロック。サビが超カッコいい！

ゲー事典　「キーマニ」の楽曲群でも異彩を放っている「Brain child」を提供しているのは、シンセプログラマーの先駆け的存在でY.M.O.の第4のメンバーとも言われた松武秀樹氏。

ヘッドホンは常備！

beatmania III™

-The latest evolution machine-

高音質&多彩なステレオ。ゲーセンの環境じゃチト勿体ない!?

担当：はまー

エフェクターを使いこなせ！

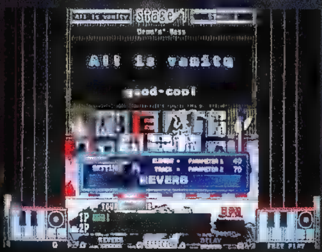
この号が出る頃には、そろそろゲームセンターで見かけられるであろう『beatmaniaⅢ（以下BMⅢ）』。今回はBMⅢの最大のウリとも言える「エフェクター」の詳細をまとめてみた。プレイには直接関係ないけど、ゲームをやってみて一番「難しい」のもココだからね（笑）。

セッティングのタイミングが重要!!

いじらなければならないコンソールが多いだけに、曲をプレイ中に逐一試していくのはほとんどムリ。なので、セッティングは曲が始まる前のタイトル画像中に済ませてしまおう。画面中央下に表示されるエフェクト情報画面も、ここでなら見やすい。

注意点として、パラメータノブの操作が有効になるのは、フットペダルでエフェクトをONにした状態でないと受け付けない、ということが挙げられる。曲開始前の無音状態で素早く設定し、演奏が始まった時には最適の状態にしておくのがクール（?）。

ちなみに、ノブは時計回りで数値増加、半時計回りで減少が基本。効果がよく分からない時は、とりあえず時計回りに回してみよう。

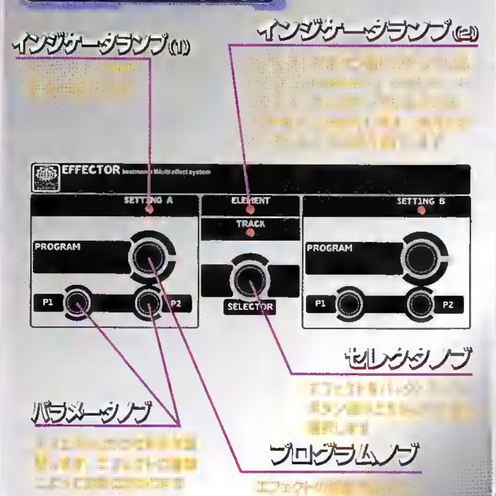


下の表を覚え、このデモ中にササッと設定してしまおう。

エフェクター機能一覧

NO.	エフェクト名称	効果	パラメータ説明 P1	パラメータ説明 P2
1	AUTO PAN	音を左右に回転させる	効果の速さ	Mix量
2	CHORUS	音に厚みを付ける	効果の速さ	Mix量
3	DELAY	山びこ効果	繰り返しの時間	繰り返し回数&Mix量
4	DIMENSION	音が広がる	効果の深さ	音質
5	DISTORTION	音を歪ませる	歪み量	音質
6	EXCITER	音にメリハリを与える	感度	強調する周波数帯
7	EXTREAM EQ	多機能フィルター	0：選択された帯域カット/100：選択した帯域の範囲外をカット	30:LOW、60:MID、90：HIGHから帯域を選択
8	FLANGER	"うねりの効果"※PHASERとは異なる	うねりの速さ	フィードバック量
9	HIGH-PASS	指定以上の周波数のみ通過させるフィルター	カットオフ周波数	クセの強さ
10	LO-FI	レコードっぽいノイズをMIXする	ノイズのMix量	音質
11	LOW-PASS	指定以下の周波数のみ通過させるフィルター	カットオフ周波数	クセの強さ
12	PHASER	"うねりの効果"※FLANGERとは異なる	うねりの速さ	クセの強さ
13	PITCH SHIFTER	音程を変化させる	音程の変化量	音質
14	RESONANCE	音量に同期して音色が変化する	フィルターの音域を選択	効果のかかり方
15	REVERB	ホールに居るような残響効果をかける	残響時間	Mix量
16	RING MODULATOR	音色に金属的な響きを付ける	変調周波数	Mixバランス
17	STEP CRY	音色が階段状に変化する	効果の深さ	効果のかかり方
18	TREMOLO	音量を周期的に変化させる	効果の速さ	深さ
19	VOLUME/BASS	低音のみブーストする	※固定	低音のブースト量

エフェクターパネル図



beatmaniaⅢ新曲リスト

タイトル	ジャンル	アーティスト	難易度
Trust no one	Jazz	thelonlous monkees	☆☆☆
Keep On Liftin'	Jazz Hiphop	dj nagureo	☆☆☆
2tone	jungle	RAM	☆☆☆
tondemo paradise	SKA	thelonlous monkees	☆☆☆
my cherie amour	Lover's Reggae	dj nagureo feat.sana	☆☆☆
Devoted to you	80's Soul	dj nagureo feat.Robbie Danzle	☆☆☆☆
All is vanity	Drum'n'Bass	good-cool	☆☆☆☆
Overwhelming	Euro beat	good-cool	☆☆☆☆
Stay with me	Garage House	dj nagureo feat.Robbie Danzle	☆☆☆☆
Rest my mind	Hiphop	dj nagureo feat.Doublecheese	☆☆☆☆
East meets west	trance	RAM	☆☆☆☆
qingdao	spiritual	dj nagureo	☆☆☆☆
ASK	Rave	RAM	☆☆☆☆
feeling of love	House	youhei shimizu	☆☆☆☆☆
Live together	House	good-cool	☆☆☆☆☆
Jam & Mamalade	warp House	FinalOffset	☆☆☆☆☆
Shake it down	J-pop	good-cool	☆☆☆☆☆
12.4	tekno	RAM	☆☆☆☆☆
Twin bee -Generation X-	Euro beat	FinalOffset	☆☆☆☆☆
Cyber Girl	Rave	good-cool	☆☆☆☆☆

オススメ曲紹介！

筆者独断で、オススメ曲を挙げてみよう。っていうか語らせれ～（笑）。

●All is vanity

オールドタイプというか、ジャズ寄りなアプローチのドラムンベース。とにかくシブい！ カッコいい！ 難易度はそんなに高くないけど、個人的には1プレイ中に必ず選んでしまう曲です。

●Twin bee -Generation X-

「shikomiモード」で3ステージ目に出現する、難易度高めの曲。中味はと言えば、コアなファンにはたまらない名作シューティング「ツインビー」シリーズのパラパラユーロビートアレンジ！ スタート時にノーマル時にパワーアップ時に「燃えろ!!」のテーマまで[illegible]元ネタ、いくつ分かるかな？



コンプ1がスッ飛ばされてしまいました……。ペース早ッ！

BEMANIシークレットコマンド道場

beatmania completeMIX2

●全曲セレクト&隠しEXPERTコース出現

・クレジット投入後、2P側の鍵盤で「左の白鍵を9回→真ん中の白鍵を8回→右の白鍵を8回」押す（成功すると、タイトルロゴがフラッシュして音が鳴る）。その後、エフェクトボタンを押して出現するオプション選択画面に「TURNTABLE :ALL MUSIC ON/OFF」の表示が出現するので、ターンテーブルを回して切り替える。

「ALL MUSIC」をONにすると、BASIC/ HARDモードではすべての曲が選択可能になる（同じ曲を複数回選ぶこともできる）。

また、コマンド入力後にEXPERTコースを選択した場合は、「ALL MUSIC」のON/OFFに関わらず、隠しEXPERTコース（「NAGUREO REMIX」&「HARD ANOTHER REMIX」）が出現する。

※このコマンドは、一度成功すると電源を切るまで有効（クレジット投入直後からオプション選択画面に「ALL MUSIC」が表示される）である。

●曲名ソート

・BASIC/HARD(全曲モード時)及びイベントモードで、エフェクトボタンを押しながらスタートボタンを押すと、曲リストを曲名のアルファベット順に並び替えることができる（もう一度入力すると、難易度順に戻る）。

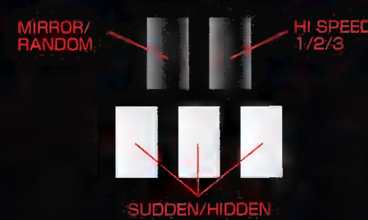
●裏返しモード

・モードセレクト画面でエフェクトボタンを押しながらHARDモードを選択すると、アナザーがある曲はあらかじめすべて裏返った状態で出現する。

●ゲームオプション変更

・曲選択画面でエフェクトボタンを6回押し、そのまま押しっぱなしにしておくと、画面左下にメニューが出現する。そのまま各オプションに対応した鍵盤を押せば、曲ごとにゲームオプションを設定し直すことができる。対応鍵盤とその効果は以下のとおり。

※「エフェクトボタン6回」は、ゲーム中最初の1回だけ入力すればゲームオーバーまで有効なので、次からはエフェクトボタンを押しっぱなしにするだけで設定を変更できる。



beatmania II DX3rdstyle

●アナザー譜面選択

・「7KEYS」モードでVEFXボタンを押しながら決定する（一部のアナザー対応曲のみ）。

●「era」「R5」「schlagwerk」のアナザー譜面選択

・「7KEYS」モードで、エフェクトレバーを左から順に「中央・上・上・上・上」と設定してから、VEFXボタンを押しながら決定する。

●「LIGHT7」時に「7KEYS」の譜面でプレイする

・曲選択画面で、VEFXボタンを押しながら決定する（その曲のみ適用される）。

●「7KEYS」時に「LIGHT7」の譜面でプレイする

・曲選択画面で、スタートボタンを押しながら決定する（その曲のみ適用される）。

●EXTRAステージ出現条件

・「7KEYS」モードの3曲目で、曲の難易度に合わせた条件をクリアすれば、4曲目として「EXTRAステージ」がプレイできる（一度選択した曲以外のデフォルト曲すべてから選択可能）。難易度ごとの条件は以下のとおり。

☆6以上……クリアするだけで良い
☆5……フルゲージでクリア
☆4……フルコンボでクリア
☆3以下……オールグレートでクリア

※3曲目選択時に「LIGHT7」への切り替えを行なった場合は、表示されている難易度ではなく、切り替え後のもの（見ることはできない）が適用される。

●隠し曲出現条件

・THE SAFARI……555コンボ以上出すと、次のステージに出現する。

Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE

●矢印パターンを15種類から選択

・クレジット投入後、「セレクトボタン」2つを同時に押してからいったん離し、さらに「セレクトボタン」2つを同時に押しながら「決定ボタン」を押してスタートする。
成功すると、「SELECT PLAY STYLE」で選択できる、矢印の数が5種類から15種類に増える。

●1P・2P独立セレクト

・クレジット投入後、1P側の「セレクトボタン」2つと2P側の「セレクトボタン」2つを同時に押しながら、どちらかの「決定ボタン」を押してスタートする。成功すると、それぞれのプレイヤーごとに各選択項目の設定が可能になる。

●スーパーマニアックモード

・クレジット投入後、図の数字に対応したフットパネルを、



4を踏みながら1616
↓
6を踏みながら5454
↓
4を踏みながら36
↓
8を踏みながら7
↓
7を踏みながら8

と順次踏んでいく。成功するとタイトル画面が青っぽい色に変化するので、「セレクトボタン」2つを同時に押しながら「決定ボタン」を押してスタートし、新しいモードを選択。

って、
ですケド。

ただいま発信中!

週刊ファミ通特選情報

週刊ファミ通の大人気コーナー「新作ゲームクロスレビュー」や「攻略記事」を完全掲載。気になるゲームのチェック時、プレイ中に困った場面であなたの強い味方になります。

for iモード

いつでもどこでも、気軽に携帯電話で最新情報にアクセスできる「ファミ通ドットコム for iモード」。続々始まる新サービスにより、ますます便利で楽しくパワーアップ中。

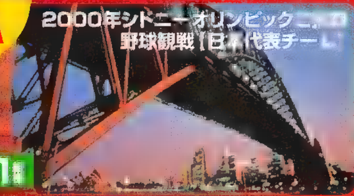
※「ファミ通ドットコム for iモード」を利用するにはNTTドコモの携帯電話(800MHz)契約に加えて、パケット通信サービス契約と「iモード」契約が必要となります。携帯電話(800MHz)の月額使用料+「iモード」月額基本料300円にパケット通信料がかかります。情報料は月額200円(税別)です。

クイズに答えると
抽選で合計5000名以上に豪華賞品が当たる
「ゲームもDVDもファミ通!」キャンペーン実施中

問題 ○の中に入る共通の文字をお答え下さい。

プレイステーション2の情報がいつも満載なのは『週刊ファミ○』と『ファミ○PS』、『ファミ○ドットコム』です。

A 2000年シドニーオリンピック
野球観戦「日本代表チーム」



※20歳未満の方が、ご当選された場合は保護者の方の参加同意書が必要となります。運輸大臣登録旅行業第2号 旅行取扱 (株)日本旅行

B ヤマハ ホームシアター・サウンドシステム「シネマステーションS70」 5名様

C 富士写真フイルム 超高画[illegible]デジタルカメラ「FinePix4700z」 3名様

D オリンパス光学工業 フェイス・マウント・ディスプレイ「アイトレックFMD-200」 5名様

E ソニー・コンピュータエンタテインメント「プレイステーション2」 10名様
※スタンドは含みません。

F セイコー時刻復帰機能付き自動巻発電腕時計「キネティック オートリレー SBYA003」 5名様

G ワーナー・ホーム・ビデオ 限定生産DVDソフト「マトリックスコレクターズボックス 完全英語版」 10名様

H ファミ通セレクション DVD映像ソフト 5,000名様
プレイステーション殿堂入りソフト100選。週刊ファミ通で殿堂入りしたゲームソフトを一挙収録。永久保存版。

●応募方法/【はがき応募】問題の答えを官製はがきに書いて、住所、氏名、年齢(生年月日)、職業、電話番号、希望賞品(アルファベットでひとつのみ)メールアドレスをお持ちの方は、アドレスも明記して下記のあて先に送ってください。【インターネットからの応募】ファミ通.comからも応募ができます。 ●応募のあて先/〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局私書箱10号「ゲームもDVDもファミ通!」係または、http://www.famitsu.com/present/ ●応募期間/2000年3月1日(水)~4月3日(月)まで。当日消印有効。インターネットでの応募のしめきりは、4月3日の24時までといたします。 ●当選者発表/厳正なる抽選の上、4月中旬ごろ発送をもってかえさせていただきます。

ファミ通.com

〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル


今はここまで
言われてるん
http://www.famitsu.com/
「楽しいこと」「新しいこと」をキーワードに、最新情報を速攻ゲット！
みんなの気になることを徹底的に追いかけるメディア、
「ファミ通ドットコム」が、ついに本格スタートするヨ。
世界を楽しむためのNewツールが、いよいよそのベールを脱ぐワケだ。
もちろん、みんなが待ってた新サービスも続々はじまるぞ。
さあ、キミの持ってるマシンから今すぐアクセスしよう。
ぞくぞく登場！ゾクゾク感激！魅力たっぷりのコンテンツにご注目！
ニュース
最新TVゲームやハイテクグッズの最新ニュース、話題のスポット情報まで、「楽しい」ニュースをいつでも満載。誰よりも早く最新情報をインターネットでいつでもチェック。
特集記事
気になるトピックスをより深く、楽しく追求。最新ゲーム機、イベント情報を音声、映像を駆使ししてどこよりも詳しく掲載します。読者プレゼント企画にもご期待ください。
メールニュース
最新情報を速攻メールでゲット。新製品、イベント等、最新ニュースをダイレクトにお届けします。メールニュースでしか読めない情報も満載して、新鮮情報を毎日発信。
※サービスメニューは開発中のものです。●ニュースの配信は土日祝祭日および休刊日を除きます。●「ファミ通ドットコム」を利用するにはインターネットに接続可能な機器および通信環境が必要です。情報料はサービスにより異なります
"PS"、"PS2"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

3月にプラサカプコン、2店舗オープン

RELEASE

株式会社カプコンは、3月18日に千葉県成田市と新潟県の佐渡島に「プラサカプコン」を相次いでオープンした。「成田店」は超大型のイオン成田ショッピングセンターの中にある。テーマコンセプトの“MAGICAL NEW YORK”をイメージした内装で、ゲーム機は約250台をそろえている。これからは、ゲーム開発者との交流の場としたり、カプコンファンクラブ入会窓口を設置するなど情報発信基地として機能させる構想を持っている。一方の「佐渡店」は、マジカルカプコ佐和田店をリニューアルしてパワーアップさせた店舗。佐渡島では最大規模のアミューズメントスペースになった。営業時間も夜12時までに延長されている。

■プラサカプコン成田店(TEL:0476-23-8281)
住所：千葉県成田市土屋山ノ崎1-680 イオン成田ショッピングセンター2F
アクセス：JR成田駅から北へ2km 国道408号線沿い
　　　　　京成成田駅から直通バス（20分毎に運行）で約10分
営業時間：午前10時～午後10時

■プラサカプコン佐渡店(TEL:0767-53-8963)
住所：新潟県佐渡郡佐和田町大字上矢馳642-1
アクセス：国道350号線沿い アークプラザさど
営業時間：午前10時～午前0時

「Great Fighting Summit3」に『マヴカプ2』!!

EVENT

プラサカプコン吉祥寺店で1ヶ月に渡って行われている公式ゲーム大会「Great Fighting Summit」の第3回目が開催される。使用タイトルは『マーヴル VS カプコン2』。予選8大会に続いて、予選突破者による決勝戦が行なわれる。今回も上位入賞者はもちろん参加者には公式大会ならではの景品が用意される。

■『MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes』 Great Fighting Summit3
●日程：予選　4月16日(日)／22日(土)／23日(日)／29日(祝)／30日(日)／5月6日(土)／7日(日)／13日(土)　※受付時間は当日の14時30分まで
　　　：決勝　年5月14日(日)　予選8大会の各上位4名による決勝トーナメント
●ルール
・予選は32回戦のトーナメント形式。上位入賞者は決勝大会へ進出
・予選から決勝までキャラクターの変更は不可。ただしアシストタイプセレクトは変更可。
・使用キャラは、AC/DCのデフォルトキャラのみ
●参加費　　予選大会のみ100円
●イベント
・春麗(カプコン社員)とのエキジビションマッチ
・決勝大会には開発者を招いてトークショーなどを開催
〈問い合わせ先〉
プラサカプコン吉祥寺店　TEL0422-23-5201
〒180-0004　東京都武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 吉祥寺ロフトB1F
アクセス：JR中央線・京王井の頭線吉祥寺駅北口下車 徒歩3分

東京JPで「サンバDEアミーゴ」選手権 開催

REPORT

3月18日、東京ジョイポリスで「春爛漫 サンバDEアミーゴ選手権」が開催された。当日の午後3時から会場のマルチステージにて参加者を募り、フレンドリー部門3組6人、カップル部門5組10人、エキスパート部門5組5人のエントリーがあった。選手権であるから当然順位を決めなければならないが、採点基準はなんと“マラカスパフォーマンスの見た目”。採点するのは、昨年9月のアミューズメントマシンショー以来の結成というムーチョ竹内氏率いる“サンバ隊”とジョイポリスキャンペーンガールの新人アイドルユニット「リアリー・オムレット・パズル」。審査員のココロをマラカスで揺るがせたチームが優勝となるのである。

フレンドリー部門には初めてプレイするというチームもあり、ムーチョ竹内氏がレクチャーするという選手権とは思えない微笑ましい光景だった。しかし、大会が進むにつれてパフォーマンス度もアップ、カップル部門からはステップも登場しはじめた。そして注目のエキスパート部門はそれぞれ隠しモード&ミュージックでプレイ。エキスパートを自認するだけあり、そのパフォーマンスは周囲をライブハウスと変貌させるパワーを持っていた。

各部門の優勝者は次の通り。フレンドリー部門は混合ペアで参加し「みょん」チーム、カップル部門はノリの良い彼女がリードした「いくら」チーム。そしてエキスパート部門はタキシード持参で完璧なダンスと腰つきを披露した「まこつぅ」さんが優勝した。また、審査員特別賞には、エキスパート部門で激しいマスカラの振りを見せた最年長参加者「サンバでING」さんが選ばれた。

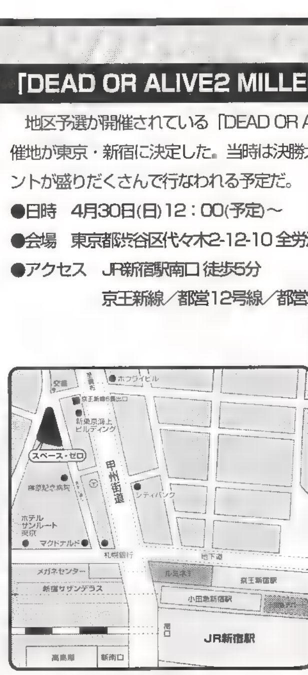
なお、この選手権は19日(日)・20日(祝)にも開催された。

「DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM」決勝大会の開催地決定

EVENT

地区予選が開催されている「DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM」全国大会の決勝戦開催地が東京・新宿に決定した。当時は決勝大会のほか、ファンには堪らない様々なイベントが盛りだくさんで行なわれる予定だ。

●日時　4月30日(日)12：00(予定)～
●会場　東京都渋谷区代々木2-12-10 全労済会館1F　「全労済ホール スペース・ゼロ」
●アクセス　JR新宿駅南口 徒歩5分
　　　　　京王新線／都営12号線／都営新宿線　新宿駅6番出口徒歩1分



※4月9日の予選大会開催店舗
ハイテクセガ仙台
　14：00～(TEL:022-267-1834)
クラブセガ所沢
　15：00～(TEL:042-926-9009)
新宿スポーツランド西口
　13：00～(TEL:03-3344-0748)
ハイテクランドセガ秋葉原
　11：00～(TEL:03-5256-8123)
セガワールド六地蔵
　14：00～(TEL:075-603-3220)
セガ・マービー
　14：00～(TEL:096-351-6229)

ゲー事典　このコーナーで紹介している「ELECTRONIC GAME COLLECTORS」を見ていたら、すでに忘却の彼方に忘れ去られてしまっていた昔の宝物達が私の脳裏に鮮明に蘇ってきた。しかも、万引きを疑われたことやホントに盗んだことなどさまざまな悪しき記憶とともに!!

ミスタードリラー大会　キャロット巣鴨で開催！

REPORT

去る2月27日、東京のプレイシティキャロット巣鴨店でミスタードリラー大会が行なわれた。大会形式は500mモード1機設定のトーナメント戦で、掘り進んだメートル数による勝負（両者とも500mクリアの場合はタイムの速い方が勝ち）。大会には特別ゲストとして、ナムコからドリラー開発陣が招かれ、ドリラーファンの熱い注目を浴びていた。またハイスコア集計店のPC巣鴨だけあって、大会に参加したプレイヤーの中には、1000mモードカンスト達成者のISO氏等の顔も見受けられた。

スリリングなドリラーだけに、大会は一瞬も気を抜けない戦いが連続した。中でも2色面がくせ者で、連鎖が起こっている時に空中でつぶされるプレイヤーが続出！ 会場に無惨な叫び声がこだまし、一発勝負と2色面の恐ろしさを再確認させられた大会内容だった。その混戦の中見事優勝に輝いたのは、毎回500mに到達する安定したプレイを見せたDDD氏。準優勝にはWAR氏が輝いた。DDD氏には賞品として、ススム産みの親直筆カラーイラスト色紙が送られ、会場内からは羨望のまなざしが注がれていた。

この上位2名が巣鴨代表として、プレイマックス代表の2名と戦ったのだが、こちらの方はプレイマックスの勝利に終わり、プレイマックスの2名には、開発者からミスタードリラー認定証が手渡された。

また大会終了後には、開発の方が直接プレイヤーからの質問に答えるコーナーや、ドリラーCGイラストが当たる抽選会があり、質問コーナーではプレイヤーからの熱い質問が続出。家庭用への移植の話や開発秘話、はたまた得点設定の話など、普通は聞けないレアなお話を直に聞くことができ、集まったドリラーファンもかなり満足した様子だった。（京城）

開発陣も招かれたミスタードリラー大会







直筆イラスト色紙を抱える優勝のDDD氏。

GCN杯鉄拳TT大会レポート

REPORT

2月27日、ゲームセンターネットワーク（GCN）という団体が主催する鉄拳TT大会の決勝が、千葉県柏市にあるゲームセンターB1で行なわれた。これは1月から2月にわたり、関東地区のGCN所属ゲーセンで行なわれてきた予選大会を勝ちぬいた強豪たちが一堂に会するもの。アルカディア編集部も、代表を出してこの決勝大会に参加してきたぞ。

店名と同じく地下1階にある店内では、大会のために鉄拳TTの対戦台がたくさん用意され「ザプレ」の卍党をはじめ、関東中から集結した鉄拳野郎たちの熱気でムンムン。

大会は全参加チームを3つのブロックに分けてトーナメントでブロック代表を決定、その3チームで決勝リーグを争うという方式で行われた。

アルカディア編集部からはモミ平、椿、そして助っ人としてDigitaleeの3人が参加。予選一回戦はなんとか勝利したものの、2回戦で「GLOY」（ケン、96、ノリ）と当たり、惜しくも敗退してしまった。決勝リーグでは「君の鉄拳・僕の鉄拳」（ハメコ、ガンパン、雷神青木）、「らるく・あん・しよる」（渚ボヲル、ジングー、将軍吉光）、「GLOY」という、東京での現在最強レベルのチームが生き残った。高いレベルでの攻防が繰り広げられる中、他を圧倒して優勝したのは「君の鉄拳・僕の鉄拳」。先鋒のハメコが大ブレイクし、予選・決勝を通して負けたのが対ジングー戦の一回だけというすさまじさで、それ以外はすべて3タテで勝ちぬくという圧倒的な強さをみせつけた。鉄拳TTになってから台頭してきた若手がその力を見せ付けた大会だった。（モミ平）



「鉄拳はノリが重要。若さはノリでカバーできる」と「君・僕鉄拳」チーム。



とにかく凄い人。人口密度がハンパじゃなかった。



決勝はリーグ戦。「君・僕鉄拳」チームの強さが光った。

お詫び：アルカディア2号「ARCADIA NEWS CLIP」68ページ、「ソウルキャリバー全国大会結果報告！」記事内の入賞者写真で、「特別賞：二代目大宮ミナ」さんのキャプションが、間違って「4位：京橋刹那」さんになっておりました。関係者の皆様にご迷惑をおかけいたしました。お詫びして訂正いたします。

バーチャファイターtbの全国ネットワーク「VFR」登場

RELEASE

今なおプレイヤーに支持され、対戦人口も1，2を争う『バーチャファイター3tb（以下VF）』。今回はそんなVFプレイヤーに朗報！　VFが盛り上がっている全国のゲームセンターが協力して、イベントを行なう団体「VFR」（VIRTUA FIGHTER RELATIONSHIP）が設立された。

これは点在するVFの拠点を1つにつなげることで、今まで以上にシーンを盛り上げて行くというもの。現在でもVFR加盟店などを中心に根強い人気を誇っており、そういったプレイヤー達の継続的サポートも果たせるようだ。メインの活動は8ヶ月に1度、全国規模のVF5on5大会「VFRカップ」を開催すること。今年1月16日に千葉県市川のライブハウスを借りきって行なわれた「ビートライブカップ」（前号でリポート）は、アテナ杯（注1）を継承したものだったが、これを「VFRカップ」と位置づけ、8ヶ月ごとにクラブを借りきって盛大に実施していくこととした。

全国各地で予選を開催

8ヶ月のインターバル期間、全国各地のVFR加盟店ではVFRカップでのシード権を争う大会「カップ戦」が行なわれる。次回のVFRカップは今年9月23日だが、この大会のシード権を賭けて3月19日に京都で『a-cho杯』が実施されている。そして、5月4〜5日に福岡「グリーン杯」、6月25日に千葉市「市川アテナ杯」、7月23日に大阪「変態軍曹杯」、8月16日または23日に「POPY杯」の各カップ戦が開催される（各大会の日付・大会名は予定）。このカップ戦で全国から10組のシードチームを選出することになる。

また、シードではなく一般出場チームを決めるポイントランキング戦も開催する。これは、全国を7エリアに分けて1〜3ヶ月に1回のペースで大会を行なうもの（開催場所は各エリア参加店舗の持ち回り）。この大会は個人・団体の両大会があり、個人単位でポイントを獲得していく。そうしてチーム5人の合計ポイントが高いチームから出場できる仕組みになっている（45チーム選出予定）。

VFRでは大会運営だけでなく、結果やランキング表、プレイヤーの活躍等を公式ホームページに随時掲載して行く。既にHPは立ち上がっており、「a-cho杯」の結果は早くもアップされている。また、40日毎を目安に「VFRダイジェスト」という小冊子も発行する。HPよりも詳細な大会結果、コラム、プレイヤーのインタビュー等で読み込める内容にしていく。

大会運営からサポート体制まで整え、全国区でのイベントに発展させているVFRは、今後も大いに期待できそうだ。VFプレイヤーは是非とも参加してくれ。

VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

（注1）1994年VF2時代から続くオフィシャル以外のチームバトル最高峰として名を馳せた。

【 VFR参加店舗 】

ビートライブ	（東京）
POPY	（新潟）
a－cho	（京都）
ゲームランドグリーン	（福岡）
市川アテナゲームズスクエア	（千葉）
アミューズメントスタジアム	（岩手）
プレイランドエフワン	（宮城）
AGスクエア	（愛知）
ゲームハート	（愛知）
ニューマンモス	（京都）
	以上10店舗

【 ポイントランキング戦スケジュール 】

日程	店舗名	形式／時間
4／1	アミューズメントスタジアム　［岩手］	2on2／22:00
4／15	プレイランドエフワン　［宮城］	2on2／20:00
4／23	ビートライブ　［東京］	3on3／08:00
4／15	ゲームハート　［愛知］	2on2／22:00
4／23	ニューマンモス　［京都］	3on3／19:00
4／8	グリーン　［福岡］	2on2／19:30

【 カップ戦スケジュール 】

日程	大会名	シード権
5／4・5	グリーン杯　［福岡］	2
6／25	市川アテナ杯　［千葉］	3
7／23	大阪変態軍曹杯（仮）　［大阪］	1
8／9or10	POPY杯　［新潟］	2
9／23	VFRビートライブCUP　［CLUB GIO］	

トライアミューズメントタワー リニューアルイベントを続々

RELEASE

東京・秋葉原のレトロゲーで有名な「トライアミューズメントタワー」は去る2月に店内のデザインを改装するリニューアルを行なったが、それを記念して様々なイベントが実施されている。

去る3月5日には、「スーパーストリートファイターⅡX対戦大会」を開催、ギャラリーも多数集まり大盛況のうちに終了した。なお、優勝は秋縞氏（春麗）、準優勝・クラハシ氏（リュウ）、3位・先ヅモのマサ氏（バイソン）であった。

そして、来たる4月16日には、「デッドオアアライブ2 ミレニアム対戦大会」を実施する。この大会は、「タッグバトルモード」を使用した個人トーナメント戦で、当日の参加者全員にはDOA2オリジナルグッズがプレゼントされる予定だ。

ゲーム大会以外にも、トライアミューズメントタワーではさまざまなイベントを展開している。フリープレイ台やサービス設定台、さらには筐体時間貸しなど新しい内容が目白押しなので紹介しよう。

ちなみに、遊びに行かなきゃワカラナイという追加サービスもあるらしいぞ。

“サイフにやさしい”〈サービス設定台の設置〉

新旧問わず名作をそろえた5F、トライAMタワー名物のレトロゲームがある6〜7Fで実施されている。各フロアにフリープレイ台を1台設置したり、1コイン2クレジット設定台を数台設置、ゲームタイトルは週替わりで変更している。ヤリこむきっかけには最適なサービスだ。

〈タイムレンタルサービス〉

平日の10時から14時までの間、1時間1000円でゲーム機を借り切ることができる。もちろん、音ゲーからレゲーまですべてのゲーム機が対象。対戦台をレンタルして、仲間うちでゲーム大会開催なんていうのも可能だ。さらに、1フロアを貸し切りということもできる。

“芸は身を救う”〈一芸披露イベント〉

1Fイベント広場で、スタッフをうならせるような一芸を披露すると、好きなゲームの1時間タイムレンタルがプレゼントされる。



トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル
TEL03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower

ゲー事典　「ELECTRONIC GAME COLLECTORS」ネタのつづき。ファミコンブーム前夜、私の家にはテレビゲームが1台あった。私はあまりに幼かったためメーカー名や機種名など覚えていなかったのだが、「確か4種類ほどゲームがあって、ツマミを回してテニスをしていた」というかすかな記憶を頼りにページをくくったらすぐにホシがわれた。『TV JACK 1000』だった。

ダビオナ最強馬決定戦「池袋GIGOステークス」開催結果

REPORT

ダービーオーナーズクラブの最強馬を決める「池袋GIGOステークス（如月）」が去る2月20日に開催された。参加者は事前登録した64名。10時から15時30分まで予選大会が行なわれ、持ち寄った愛馬をターフへ送り出した。競技ルールは優勝10ポイント、以下2位6ポイント・3位4ポイント・4位3ポイントとなる着順ポイント制。予選は全7レースに出走、優勝者のみが16時からの決勝大会へコマを進めた。

決勝はG1戦のみ5レース。長時間に及んだにも関わらずギャラリーが多数残り、緊迫した雰囲気の中で、最強馬の称号を賭けた勝負が始まった。予選を勝ち抜いてきた名馬達だけに、決勝は大混戦となり、最終5レース目が終わった時には2名が同点で並ぶこととなった。そしてプレーオフの結果、見事優勝を果たしたのはなんと女性馬主。アーケードゲームの大会で女性ユーザーが優勝することは非常に珍しく、『ダービーオーナーズクラブ』の客層が幅広いことを証明する結果となった。

セガ ソフト2研、CRIと合体！

RELEASE

「アウトラン」「バーチャファイター」シリーズなどアーケードの名作を世に送り出してきたセガ・エンタープライゼスのソフト研究開発本部 第二ソフト研究開発部（通称：AM2研）が、2月16日付でセガから異動、グループ会社である株式会社CSK総合研究所（略称：CRI）に異動していたことが明らかになった。

これは、昨年セガが発表したソフト開発部門の分社化戦略（2000年半ばにはソフト開発部門を10数社にする）の一環。新しいエンターテイメント技術を作り出してきたAM2研と、AI(人工知能)やMPEGなど映像・音声・通信技術などの開発を行うCRIが統合することで、“映像・エンターテイメントの研究開発会社”を目指していくそうだ。なお、AM2研の責任者で、「バーチャファイター」の生みの親とされる鈴木 裕氏は、CRIの取締役に就任している。

シグマのゲーセンにタコ焼き屋！

REPORT

去る3月3日、株式会社シグマのゲームセンター「ゲームファンタジア（GF）バーディー」の店頭に本格的なタコ焼き屋「大たこ焼きbegin（ビギン）」がオープンした。

1人前4個入りの「大たこ焼き」が250円で販売されており、店内でゲームをプレイしていれば出前もしてもらえる。さらに、タコ焼きを買うと店先にある特製スロットマシンに挑戦でき、当たりが出ればタコ焼きの無料おかわりサービスが受けられる。そして、大当たりが出るとタコ焼き2人前がタダでもらえ、さらに巨大な店舗の看板「ゲーム原人」が動いて祝福してくれるというおまけもある。このほかに、ソフトドリンクが100円のサービス価格で売られているほか、夏場はかき氷も販売する予定である。なお、シグマはタコ焼き屋の多店舗展開も予定している。

■大たこ焼きbegin
東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル GFバーディー1階
営業時間：10時～22時　年中無休

ゴールデンウィークは「おおさかゲームまつり」

EVENT

西日本初の本格ゲームイベント「おおさかゲームまつり」がゴールデンウィークに開催される。家庭用ゲーム機だけでなくアーケードマシンも展示される予定で、テレビゲームミュージアムプロジェクトの協力により、オールドマシンも出展される。もちろん、大手メーカーも参加、新作マシンも多数出展される予定である。

「おおさかゲームまつり」実行委員会は、ユーザーとメーカーがともに楽しめるような“まつり”にしたいそうだ。なお、ゲームまつりは「第24回大阪国際見本市」のメインイベントとして開催される。

■「おおさかゲームまつり」
会期：2000年4月29日(祝)～5月4日(木)の6日間
開催時間：午前10時30分～午後6時00分
開催地：インテックス大阪 A館（大阪市住之江区南港北1-5-102）
アクセス：大阪市営地下鉄・ニュートラム「中ふ頭駅」下車すぐ
主催：社団法人 大阪国際見本市委員会
公式サイト：http://www.game-matsuri.co.jp/index.html

70～80年代の電子ゲーム機ガイドブック発刊

BOOK

「カセットビジョン」「ぴゅう太」などファミコン以前に発売された初期の家庭用ビデオゲーム、LSI＆液晶画面のポータブルゲーム、これら70～80年年代に登場した電子ゲームを網羅したガイドブック「ELECTRONIC GAME COLLECTORS」が発刊された。

子供の頃必死になって遊んだ20代・30代には懐かしくて堪らないゲーム、当時を知らない人はちょっとプレイしてみたくなるようなゲームが304機種も紹介されている。各ゲームの内容はもちろん、当時の発売価格、現在の実勢価格、入手難易度などデータブックとしても参考になる。



A5版・192ページで、定価1200円(税抜き)。発行元オークラ出版。

インターネットゲームデザイナースクール登場

RELEASE

インターネットを利用した新しいゲームデザイナー養成スクール「MTJ GAME DESIGNER'S SCHOOL」が開講した。講師は「バブルボブル」「サイバリオン」などに携わった三辻富貴朗氏。授業は主にインターネットメールを介し、講師の個人指導方式で行なわれる。毎週デジタルテキスト(PDFファイル形式)がネット配信され、これに基づいて課題の評価および指導が行われるという仕組みだ。もちろん、直接面談による個人指導(予約制)や受講生同士のメールによる横のつながりなど従来のスクールらしさも保たれている。

入学金は5万円、プロフェッショナルゲームデザイナーコースは授業料45万円(2年間総額)。また、1年間のゲームデザイン基礎コースは授業料25万円となっている。なお、入学申し込み・学校案内・問い合わせは、同スクールホームページからアクセスするようになっている。

MTJ GAME DESIGNER'S SCHOOL
http://www.mtj.co.jp

ゲー事典　『TV JACK 1000』。テレビコマーシャルを当時人気上昇中のタモリがやったため、ちょっと有名だったらしい。テニス・ホッケーなど4ゲームが入っていたが、記憶ではみんな同じようなルールだった。でも、あまりのハイテクさに家族全員だけでなく、隣り近所のみなさんとも盛り上がっていた気がする。いい時代だったな、70年代は。

ARCADIA News Clip Brand New Updates

セガ・ジョイポリス情報

RELEASE

●横浜ジョイポリス

3月18日に、騒音・排気が無く本格的なパワーを持った「電動レーシングカート」を体験できるレーシングコース「YOKOHAMA BAY KART」がオープンした。このコースでは、さらに世界で初めてとなる電動スケボー「e-Xkate」、乗りやすい電動キックスケート「Zappy」にも気軽に乗車することができる。「横浜ジョイポリス」は99年7月から、施設の一部をタレントのヒロミがプロデュースする“ジョイポリス H.ファクトリー ヨコハマ”としてリニューアルした。ヒロミが愛するアメリカン・アウトドアの雰囲気を楽しめるように今後も新しい遊びが追加されていく予定である。

■「YOKOHAMA BAY KART」
1週：200m　営業時間：13時～23時30分

■電動レーシングカート
最高速度：45km/h　対象：中学生以上　料金：1PLAY800円

■e-Xkate
最高速度：35km/h　対象：中学生以上　料金：1PLAY500円

■Zappy
最高速度：15km/h　対象：小学校高学年以上　料金：1PLAY500円

PS2アーケード互換基板発表　第一弾タイトルは？

RELEASE

去る2月24日、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、「プレイステーション2」のアーケード互換基板（以下、PS2業務用基板）を今春から業務用メーカーに供給すると発表した。

PS2業務用基板は、PS2を発展させるもので、SCEIがコアとなる基板部分を開発してアーケードゲーム機器メーカーに供給する。そしてアーケードメーカーは、この基板と各社がオリジナルに開発するインターフェース基板を組み合わせたうえで、アーケードゲームとして市場に投入する。コンシューマ・アーケード双方のソフト開発を手がけるメーカーには、ソフト開発の効率アップとコスト削減につなげられるメリットがある。

PS2業務用基板は、SNK、カプコン、コナミ、ジャレコ、タイトー、テクモ、ナムコ、ハドソンの8社の呼びかけに、SCEIが応じるかたちで供給される。また、今後PS2業務用基板の活用を希望する会社にはSCEIが積極的に提供していく方針である。なお、「プレイステーション」のアーケード互換基板は、これまでに約30万枚が出荷されているとのこと。

さて、気になる対応第一弾タイトルについてSCEIに問い合わせをしてみたが、「具体的なタイトル名は、各メーカーからの発表を楽しみに待っていてください」という返答だった。情報が入ればすぐに掲載していくぞ。

てあたりしだいゲームリスト　～AOU出展機種がかなりあるかも編～

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーコメントおよび備考	本誌掲載頁
発売中	メダルパニックシリーズ「シャッフル学園」	タクミ	キッズメダル	1ボタン	メダルパニックシリーズ第2弾！流行のカードバトルを取り入れたメダルゲーム。子供はもちろん、大人も熱くなれます！	
発売中	メダルパニックシリーズ「クラッシャーマコちゃん」	タクミ	キッズメダル	1ボタン	メダルパニックシリーズ第3弾！ボタン連打でパンチ、キック。必殺技を出し、みんなを守れ！　痛快連打ゲーム。	
2月24日	タッチ・デ・ウノー！2	セガ	右脳能力チェックマシーン	タッチモニター	右脳能力チェックマシーン第2弾。今度は2人でタッチ可能。前作のチェック結果を入力すると特別コースが登場。	222
2月	THE ブロックくずし（TPSシステム第10弾）	テクモ	パズル	1レバー3ボタン	本来の面白さに加え、新要素としてユニークなアイデア満載。	225
3月1日	クール104 ザ・ホイール	シグマ	シングルメダルゲーム	ボタン	シグマオリジナルのカードゲーム「クール104」にルーレットゲームを追加した新作。	239
3月16日	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	2D対戦格闘	8方向レバー6ボタン	AOUショーでも人気を博したVS.シリーズ第4弾！　シリーズ最高級のキャラクターによる3on3ドリームバトル!!　DCのビジュアルメモリ接続が隠しキャラ出現の鍵！	16
3月17日	C型パネル	カプコン	DCコントローラ対応コンパネ		DCコントローラ&ビジュアルメモリ、ぷるぷるぱっくが使用可能！対応ソフト「スポーン」「マヴカプ2」	
3月上旬	ポップンミュージックANIMELO	コナミ	ビーマニ	特殊	あの曲この曲、内容の濃い18曲。	56
3月中旬	ビートマニアⅢ	コナミ	ビーマニ	特殊	進化するビートマニア。総収録曲103曲。	62
3月中旬	ドリームオーディション	ジャレコ	歌ゲー	マイク	エイベックスグループのプロダクション、株式会社アクシヴ協力によるジャレコ主催のオーディション開催!　デビューのチャンス!!	223
3月中旬	ぜ～んぶ アタシ!!	ジャレコ	シール機新フレーム	ボタン	背景も自分にしたり、残像させたりetc...　ストラップシールフレームもあります。おなじみの合成機能も健在。	
3月中旬	SEGA MARINE FISHING	セガ	釣りシミュレーションゲーム	特殊	海釣りの中でもスポーツ性のあるルアーキャスティングフィッシングがモチーフ。	219
3月23日	テクモワールドカップミレニアム（TPSシステム11弾）	テクモ	スポーツ　サッカー	1レバー3ボタン	プレイ評価システム搭載。ポイントにより謎のチームが……??　ゲーム中も試合状況により戦況切替可能。ワンツーやヒールリフト、超ロングパス、股抜きダッシュなど夢のシーンを実現。	225
3月下旬	パンチマニア～北斗の拳～	コナミ	体感	特殊	素早く正確に叩くゲームです。	44
3月下旬	ビートマニアクラブMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	今までとちょっと違った雰囲気の曲調です。	55
3月下旬	ポップンミュージック4	コナミ	ビーマニ	特殊	通信機能追加	56
3月下旬	メタルスラッグ3	SNK	アクションシューティング	8方向レバー 3ボタン	お待たせしました。シリーズ最新作いよいよ登場！	50
3月下旬	スーパーワールドスタジアム2000	ナムコ	スポーツ	8方向レバー 3ボタン	スロットリンクシステムにより、ワースタの遊びがさらに広がります。やり込み度倍増の新モードも満載!!　キミはペナントレースを制することができるか!?	220
3月	どうぶつ運動会わんぱくつなひき	ジャレコ	キッズメダル	1ボタン	子供向けメダルマシン。シンプルな1ボタン入力、わかりやすいゲーム内容。	
3月	電車でGO！3　通勤編	タイトー	電車運転ゲーム	マスコン&ブレーキ&ペダル	シリーズ第3弾。新機能満載で遂に登場。	216
3月	サイヴァリア	タイトー	シューティング	8方向レバー2ボタン	G-NETシリーズ第8弾。新シューティング！	46
4月後半	STARWARS RACER ARCADE（DX&TWIN）	セガ	レースゲーム	特殊	ヒット作「スターウォーズ・エピソード1」のポッドレースをモチーフにした3Dレースゲーム。最大4P通信可能。	217
4月	ギターフリークス 3rdMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ギターフリークス第3弾。	55
4月	ドラムマニア2ndMIX	コナミ	ビーマニ	特殊	ドラムマニア第2弾。	55
4月予定	ケータイまちうけショット（仮称）	ジャレコ	アミューズメント自販機	ボタン	自分の顔はもちろん、写真やイラストも携帯の待ち受け画面にできます。	231
4月予定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION	ナムコ	スポーツ	8方向レバー 5ボタン	スロットリンクシステムにより、さらに試合が熱くなる。試合形式がさらに充実！　最大4人同時プレイのタッグマッチを実現！　最強レスラーは誰だ!!	224
4月予定	DANCING FEVER	セガ	メダルゲーム	特殊	キャラクターに「ダンス☆マン」を採用した音楽系メダルゲーム。	
6月	ファンタジアステーション	シグマ	シングルメダルゲーム	ボタン&タッチモニター	マルチメディア時代対応のインターフェースがメダルの未来を運んでくる。	
7月	ギルティギア X	サミー	2D対戦格闘	1レバー4ボタン	もうすこし待っててね！	41
今夏	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー 3ボタン	操作は前作にも増して簡単、楽しみにしててネ。	226
未定	バーチャロン オラトリオ タングラム M.S.B.S Ver.5.66	セガ	3Dロボット対戦ゲーム	特殊	NAOMI基板を使用し、前作「Ver.5.4」より遥かに進化。ビジュアルメモリに対応し、DC版と連動。新ステージ、新バーチャロイド追加。	38
未定	クイズ ああっ 女神さまっ ～闘う[illegible]とともに～	セガ	クイズ	ボタン	講談社アフタヌーン誌連載中の「ああっ女神さまっ」をフィーチャーしたクイズゲーム。マルチエンディング形式の4択早押し。	223
未定	日テレ式！　未来予想スタジオ	セガ	未来予想（占い）ゲーム	特殊	日本テレビのアナウンサーとバーチャルアナウンサーが登場。出生地や生年月日などからその人の未来を予測します。	
未定	対戦ホットギミックフォーエバー	彩京	対戦麻雀	麻雀コンパネ	驚愕の「麻雀探偵」モード搭載！　シリーズ最多の対戦相手がキミを待つ！	

発売日	タイトル	メーカー	製品ジャンル	価格	コメントおよび備考
3月末	DEAD OR ALIVE 2　レジンキャストキット（かすみ、ティナ）	テクモ	フィギュア	7,800円	DOA2から待望のフィギュアが発売決定！　レジンキャストはパーツから自分で。
5月末	DEAD OR ALIVE 2　コールドキャスト完成品（かすみ、ティナ）	テクモ	フィギュア	12,800円	組み立て、色付けするタイプ。コールドキャストはレジンキャストの完成品。
6月末	DEAD OR ALIVE 2　アクションドール（かすみ、あやね）	テクモ	フィギュア	8,800円	アクションドールは着せ替えタイプ。
未定	DEAD OR ALIVE 2　アクションフィギュア（キャラ未定）	テクモ	フィギュア	未定	手足を動かすことができる可動フィギュア。

GAME MAKERS News Transmitter

最新リリース情報から近況報告まで、ゲームメーカー広報のみなさまのコメントを一挙掲載！　今回はAOUショーの裏話が聞けるかもしれない!?

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



The Future Is Now SNK®

格闘ゲームも楽しいですけど、4月はアクションゲームで目一杯楽しみましょう！
何故かって？　いよいよ『メタルスラッグ3』が登場だからです。シリーズも回を重ねること4回！　もはや職人芸の域を越えた超緻密なグラフィック、ユーモラスなキャラクター、さらに10種類に増えた乗り物。さらにさらに今作ではステージ中の分岐が多数存在し、一度のクリアでは語り尽くせない面白さになっています。2Dアクションシューティングの最高峰『メタスラ3』を是非プレイして下さい。

SNK　企画宣伝課　奥野

Sammy

とうとうAOUショーで、そのベールを脱いだ「ギルティギア ゼクス」！
当日サミーブースに来てくれた方、本当にありがとうございました。ついに明かされた3人のキャラクター。残りは・・・秘密っす！　今後ロケテストも予定してますので、それまでは、アルカディアを読んで充分に予習して下さいね。
　さてと、「デスタメント」「クリフ」「ジャスティス」は果たして存在するのか!?　全ての謎は!?　でも個人的には、ゼクス版「ジャスティス」見たいな……。

広報　竹中

8ing EIGHTING CO.,LTD. / RAIZING

春麗らかな季節となりましたが、「アルカディア」読者の皆様、いかがお過ごしですか？
さてさて、この春は当社製作ゲームが続々登場！　AOUショーで多くのプレイヤーに遊んでもらえた「あれ」や「あれ」。お店で遊べるあの作品もますますヒートアップしそうな予感が……
今後とも、皆さんに応援して頂けるような作品を目指していきますので、お店で見かけたら、ぜひプレイしてみてくださいね！

エイティング/ライジング 広報 藤本

SUNSOFT®

さてさて、サンソフトですが。実は、今回もまだ新作アーケード情報はございません。以上。
……ともいってられませんので、今回は4月1日、2日に開催される東京ゲームショウ情報をお届け致します。今回の出展は、物販ブースのみと、寂しげですが、内容は盛りだくさん。まず、あの桜瀬琥姫が描く世界「ククロセアトロ」の各種グッズ。「へべれけ」壁掛け時計。あの、アストラスーパースターズより、「ステラキーホルダー」と「ラッキースタータオル」etc……。
ぜひ、おいで下さい。

サンソフト・広報・渡部

KONAMI®

先日開催されたAOUエキスポ2000も無事終了し、3月は最も新作タイトルの多い月です。おススメタイトル、というよりもお好みのゲームに注目していただければ幸いです。コナミの場合、やはり「BEMANI」が注目されがちですが、今回のショーはパンチマニア、ガンマニア、サイレントスコープ2、GTICLUB等々、非「BEMANI」が大きくクローズアップされたのが前回までと大きく異なる点です。これらのタイトルは、（パンチマニア以外）お店に登場するのはもう少し先になりますがご期待ください。

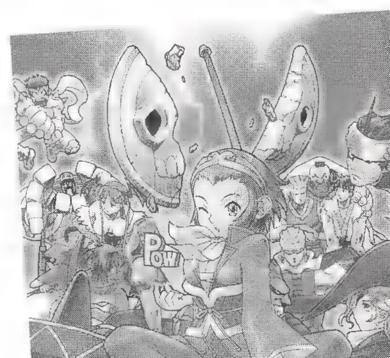
コナミ株式会社
小坂田 圭

今月の表紙はカプコンのみなさん!!

CAPCOM®

今回のカプコン特集いかがでしたか？　表紙も吉崎観音さんに特別に描き下ろしして頂きました、ありがとうございます。また、編集部の杉○さんには、数多くの無理難題を泣きながら了承して頂きました、大感謝っす。特に、本企画の打ち合わせの際に、議論白熱で時間が経つのを忘れ、気が付いたらアスキーさんの地下駐車場のゲートが閉まってしまい、わざわざ開けて頂いた上に、駐車場代も払えなかった僕を助けて頂いたことが一番感謝してます。感謝の意を込め、次回は今回出せなかった○○なタイトルも出しちゃおっかな。

（株）カプコン　パブリシティチーム　尾島



当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、業務用ビデオゲームを鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

BANPRESTO

いや～、終わりましたね。AOUショー。私は個人的に「あおう、あおう」とうめいていました。いや、放っておいてください。いいんです。疲れているのよ。さて、出ますよ。ハダカ侍のアイテム！　ぬいぐるみとか携帯ストラップとか。ショーでは作者のサダタロー氏のトークライブもやりました。好評でしたよ。サダタロー氏は緊張してましたけど（笑）。それを見ている私は進行が不安で冬なのに汗。まあまあ、新学期からのバンプレによろしく哀愁♪　……これじゃほんとに哀愁だよ。人生は哀愁。なにそれ。

バンプレスト　斎藤シゲル

TAITO

AOUショーいかがでしたか。いや～盛り上りました。「電車でGO！3」「まわすんだ～」。特にすごかったのは「サイヴァリア」。今までのシューティングゲームコンセプトの「弾よけの美学」から「どこまでBUZZるか？　根性試し」に変わってしまった。
敵の弾に、突っ込んでゆけ！！！！
避ける様な腰抜けは、「チキン」と呼んでやれ。とにかくBUZZってBUZZってBUZZりまくれー。

タイトー　広報　かーしま

SIGMA

ゲームセンターにたこ焼屋出現。別に大したことないって思ってるあなた。ゲーム感覚いっぱいの同店は、お買い上げ毎に、たこ焼スロットマシンに挑戦して頂き、結果次第では、気前良くもう1パックサービス！　また、このとき、なんと店頭看板『ゲーム原人』が動き出し祝福します。まいったか！　百聞は一見に如かず。行く価値ありですぞ。場所は、東京・町田市『ゲームファンタジアパーディー店』1階、その名も『大たこ焼屋ビギン』です。

株式会社シグマ　大たこ焼ビギン店主



TAKUMI

とうとうやってしまいました！　AOUショウで出してしまいました！　カプコンさんのブースで出撃してしまいました「マーズ マトリックス」!!　カプコンさんの「パートナーシッププロジェクト」による当社第2弾のシューティングゲームです。早いもので「ギガウイング」から約1年……。今度の「マーズ マトリックス」も皆様がきっと満足していただける出来であると自負しております。本格的な出撃を今しばらくお待ちください。

タクミコーポレーション　日下

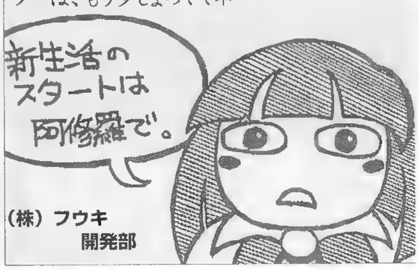
JALECO

アナタもデビューのチャンス!!
好評稼働中の歌ゲー「ドリームオーディション」で、高得点取得者には、ジャレコ主催オーディション(協力アクシヴ)参加へのチャンスが与えられます。オーディション協力の株式会社アクシヴは、浜崎あゆみ、Every Little Thing、TRF、hitomi等、数々の有名アーティストのマネージメント業務を行うエイベックスグループのプロダクションです。もしかするとビックアーティストになれるかも!!

広報宣伝部　高柳

Fuuki

全国のアシュラファンの皆様、お待たせしております。ただいま鋭意製作中のアシュラバスターは、もう少しまっててネ



（株）フウキ
開発部

TECMO

こんにちは。AOUショーテクモブースに御来場いただきました皆様、ありがとうございました。DOA2ミレニアムオフィシャル大会をはじめ、おかげさまで大盛況となりました。また、DOA2オフィシャル大会は現在全国各地で熱戦を繰り広げております。DOA戦士たちは、4月30日の決勝大会を目指してがんばって下さい。決勝トーナメント以外にも、ファンにはたまらない企画が目白押しとなっております。みなさんの御来場を心よりお待ちしております。

テクモ株式会社　販売部　中島

セイブ開発

皆様、こんにちは。お元気ですか？こちらはさほどではありません。日々暖かくなりウツラ×2と眠けとの闘いも激戦極めてまいりました。こんな春先、皆様にナイスな話題でドカーンと一発！　と思っておりましたが仲々状況はそれを許してはくれません。是非ともナイスな話題をご提供しようとスタッフ一同頑張っておりますので、何かの際には頼む！　←（苦）

セイブ開発

PRODUCE!

先日行われたメッセサンオーさんでのイベントに来て下さった皆様、有難うございました！　アーケードの新作の企画の方も水面下で、着々と進行中です。次に皆様のお目にかかれるのはいつになるかまだ判りませんが、気長にお待ちいただけると幸いです。
今後ともよろしくお願いいたします！

株式会社　プロデュース
企画営業部　三枝　義尚

namco

今日は、アルカディアさんとアクアラッシュの対戦をやったのだ。開発者と対戦という事でアクアラッシュ開発チームが余裕で勝ったけど、オレとマッスル北裏氏との相性の悪さが今回改めてわかった。まあ、そんな事はどうでもいい。頭の中は寿司ネタだらけ……。鯵・鮑・鮎・鰡・鰤・鰯・鰹・鮪・鰊・鯖・鮭・鰆・鯱・鯛・鱈・鰻・鮀・鮃・鰰等々。内輪ネタは終わりにして、今オレ的マイブームは、なんとペットなんです。いい感じで癒し入ってます。最後にこれを読んだ人、PS2『鉄拳TAGTOURNAMENT』買って下さい。

（株）ナムコ　VS開発部　御所脇

SEGA™

こんにちは。もう春真っ盛りですねぇ。これからセガでは、新製品が続々登場します。まずは、3月から稼動している『セガマリンフィッシング』。「GetBass」から3年、今回は海での大物釣りに是非チャレンジして下さい。くれぐれも興奮しすぎて怪我をしないように気をつけて下さいね。それから『クイズゲームああっ女神さまっ一闘う翼とともに』。AM1研初のキャラクター系ゲームです。島康介先生にもご協力頂き、良い作品に仕上がってます。稼動したら是非プレイしてみて下さいね。まだまだ新製品はつきませんが、これからもセガのアーケードゲームをご期待下さい。

セガ・エンタープライゼス
パブリシティ　荒木

掲載ご希望のメーカー様は、TEL：03-5433-7156／アル 編集部 お問い合わせ さい。なお、 寄せいた きまし 情報はす て掲載させていただ 所存でありま

一大アミューズメント企業、アルゼ株式会社とは？



アルゼ王国に迫る ～ARUZE DINASTY～

そんなアルゼ!?

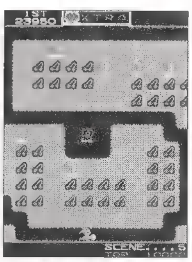
古いゲームファンなら「ユニバーサル」と聞いてピンとくるかもしれないが、若い読者にとっては「パチスロメーカー」のイメージが強いアルゼ。近年のゲームメーカーに対する第三者増資割当で注目を集める同社に迫ってみたい。

アルゼを知る

アルゼってどんなメーカー!?

冒頭で述べたとおり、パチスロメーカー最大手…というイメージの強い『アルゼ株式会社』。知らない人は「なんでアーケードゲーム専門誌のアルカディアに、パチスロメーカーの記事が？」と思うかもしれない。ところが、同社はアーケードゲーム業界でも、古参メーカーといえる存在であるのだ。

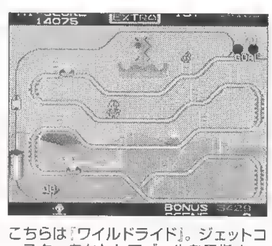
社名がユニバーサルだったころの代表作が『ミスターDo!』シリーズで、発売は1982年。ドットイートタイプのゲームで、残機を無限に増やす裏技の話題性なども手伝ってか、かなりメジャーなゲームだった。その後、3作の続編（といってもジャンルやゲーム性はまったくの別物だが）『ミスターDo VSユニコーン』『ミスターDo'sワイルドライド』『Do! RUN RUN』が発表されたことは、オールドゲーマーなら今でも鮮明に記憶に残っていることであろう。



元祖『ミスターDo!』の画面。面数を地形で表現する手法が今でも新鮮。

そのアルゼが、『スーパーリアル麻雀』シリーズのセタに対し第三者割当増資を通して子会社化したのが、1999年の1月。その後、2000年1月にはゲーム開発のSNK、ゲーム場経営のシグマと、立て続けにアーケード／アミューズメント関連会社をグループへ取り込んでいった。

これら一連の動きの中、アルゼはいったいどんなビジョンで、どのような未来を創り出していくのだろうか…!?



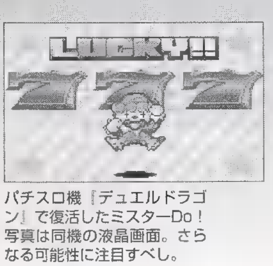
こちらは『ワイルドライド』。ジェットコースターをかわしてゴールを目指す。

アルゼ沿革

年度	事項
昭和44年12月	ジュークボックスのリース業を目的として栃木県小山市間々田にユニバーサルリース㈱を設立
昭和46年10月	商号を㈱ユニバーサルに変更
昭和48年 6月	㈱ユニバーサルの販売部門を分離独立させ、ユニバーサル技研㈱を設立し、業務開始
昭和50年 5月	東京都台東区上野にユニバーサル技研㈱の本社を移転し、商号をユニバーサル販売㈱に変更
昭和50年 9月	栃木県小山市に敷地約1,300坪の新工場を建設し、以降ここを拠点として本格的に各種ゲームマシンの 製造を開始
昭和54年12月	㈱ユニバーサルの開発部門を分離独立させ、ユニバーサルテクノス㈱を設立し、業務開始
平成5年4月	ユニバーサル販売㈱が㈱ユニバーサルを吸収合併
平成10年 4月	ユニバーサルテクノス㈱はユニバーサル販売㈱を吸収合併の上、商号をアルゼ㈱に変更し、東京都江東区有明に本社を移転

ゲー事典 **こんなのもアルゼ！～ユニバーサル名作劇場～：**ユニバーサル時代の名作といえば、『ミスターDo！』シリーズ以外にも割とあるぞ。'78年『サーカスサーカス』は、シーソーの反動で自分が飛び上がり、風船を割る懐かしのアクション。変わり種では'84年のLDゲーム『スーパードンキホーテ』。日本では珍しい、ファンタジーを主題としたLDゲームだったのだ。

アルゼグループの目指すもの
～アルゼインタビュー～



パチスロ機『デュエルドラゴン』で復活したミスターDo！写真は同機の液晶画面。さらなる可能性に注目すべし。

アーケードゲーム再参入と今後

—昨年～今年にかけて、アーケードゲーム／アミューズメント関連のメーカーに対する第三者割当増資がゲーム業界で話題となりました。これらは、今後御社がアーケードゲーム業界において何らかの動きをされるということなのでしょうか？

アルゼ　1978年にゲーム業界が『スペースインベーダー（タイトー製）』で一躍脚光を浴びたとき、当社もその一角として存在していました。当社のスタートは、アーケードゲームからです。

また、その後、1983年に家庭用娯楽として任天堂製のファミコンが登場しました。その頃、本格的なパチスロメーカーとしての転身を果たしたのですが、現在は、子供の頃にファミコンで遊んだファミコン世代がパチスロプレーヤーの中心世代になっています。当然、当社がパチスロを開発するにあたって一番意識するのが、そのファミコン世代です。当社のスタートがアミューズメント機器の開発でしたので、特にパチスロであるとか、コンシューマーゲームであるとか、業務用ゲームであるという区別はありません。再参入ではなく、継続していた、といえます。さらに、結果的にいえば、アミューズメント業界からパチンコ業界に参入した経緯から、「娯楽の本質は同じである」ということを、どこよりも見える位置にいたことが強みになったと思います。

—では、第三者割当増資を行なわれた各メーカーと、アルゼのつながり・または役割などは、どのようになっていますか？

アルゼ　当社としては、機械娯楽の提供を中心としていましたが、今後は、娯楽全般を提供するための総合力を構築するために『SNK』『セタ』『シグマ』との取り組みを開始しました。当然、アーケードゲーム業界においてもSNKのブランドであるNEO・GEOシリーズのノウハウを生かしながら、さらにアーケードゲームにも力を入れていく予定です。そして、店舗サポートという部分も事業の大きな柱として考え、今後の娯楽産業に貢献していきたいと考えています。

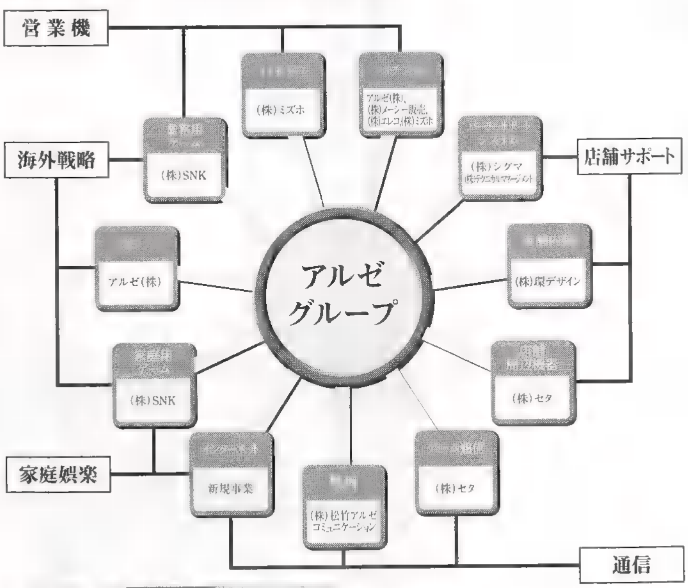
アルゼグループでは、各企業の役割を明確にしています。各企業が得意分野に特化し、グループとしての相乗効果を高めることで、あらゆる娯楽ニーズに対応していくことを実現していきます。

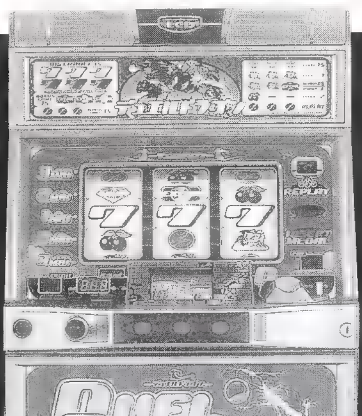
—現在御社では、コンシューマーゲーム機で自社ブランドのパチスロゲーム（実機シミュレーター）を作られていますが、こちらは継続するのでしょうか？　また、アミューズメントやアーケードゲームとコンシューマーゲームでの（何らかの形での）リンクなどの可能性は、考えられますでしょうか？

アルゼ　『パチスロ　アルゼ王国』シリーズは、現在2作を発売させていただきましたが、今後は、当社のパチスロ開発にリンクさせ、さらにシリーズ化をすすめていきたいと考えています。コンシューマーゲームの発売時期も、できるだけパチスロ実機の発売時期とリンクさせるよう努力しています。

2000/3/17/FRI.

■アルゼグループの戦略的企業集団図





2000年…Mr.（ミスター）Doがよみがえった!?
パチスロにて復活!!

最近、アルゼから発売されたパチスロに、『デュエルドラゴン（DUEL DRAGON）』という機種がある。絵柄の描いてある3つのリール（ドラム）のほかに小さな液晶画面が付いているAタイプと呼ばれる台だ（正確には、タイトル後に「R」と「2」と付く台が大量獲得A型、「2」と付くのがノーマルA型）。

この液晶画面、かなりよくできていて、プレイ中の告知演出、ビッグボーナス中のナビゲーション機能を果たすといった役割があるのだが、ここに往年のユニバーサルキャラクターである、『ミスターDo！』が登場し、多彩なアクションで楽しませてくれる。

実際のところ、パチスロに「ミスターDo！」が登場する意義は弱いだろうし、スロットをプレイする人のほとんどは、その存在すら知らないだろう。しかし、タイアップモノではなく、自社キャラクター。しかもオールドゲーマーなら感涙必至な組み合わせを打ち出したのはアルゼならではといえるし、おやじゲーマーの筆者としては同社に暖かい拍手を送りたい。

こういった試みは、アルゼが様々な分野のエキスパートと手を結んだ今後、さらなる可能性を秘めているといえるだろう。

たとえば…かなり話が飛躍するが、アルゼの出すパチスロに「SNK」や「セタ」のゲームキャラクターが登場するとなれば、非常に面白い。新鮮味のある話題となるだろう。『KOF』を題材としたパチスロ、など想像するだけでも楽しいし、もし発売されたなら、ゲームファンもパチスロをプレイしたくなるハズだ。その逆もまたしかり。

ゲームファンにとっては、まだまだ未知数といえるアルゼグループのキャパシティだが、期待値は相当高いといえる。長い目で期待してみたい。

ゲー事典　**アルゼ・社名の由来：**アルゼさんに聞いてみたところ「アルファベットはAで始まりZで終わります。アルゼも「A」で始まり「ZE」で終わります。娯楽・エンターテイメントの分野なら、AからZまで何でも提供する、何でも挑戦する、ということと、日本語でいえば、何でも「アルゼ」。娯楽なら何でも「アルゼ」ということを掛けています。」とのこと。

ゲーム系メーカーはどうなの!?

SNKの場合

2000年の今年は、丁度NEO・GEOが登場して10年という節目の年。そこに前述の報道（第三者増資割当）が重なったことで、ゲームファンの注目はSNKと同社人気シリーズの動向に集まった。アルカディアに届くアンケートハガキにも、「今後『KOF』シリーズ等はリリースされないの？」といった不安の声が多かった。

そこで、多数のゲームファンの声を代表して、SNKをはじめ各メーカーに質問をぶつけてみた。

――御社とアルゼさんとで、連携をとってゲームの開発をされたり、という予定または可能性というのはありますでしょうか？

SNK　その可能性はあるかも……？しれませんね。

ただ、残念ながら現状ではなにも決まっておりません。

――『KOF』シリーズや、他の人気シリーズ等は、今後も変わらずリリースされるのでしょうか？

SNK　勿論です！　なにも変りはありませんよ。

――現状、アルゼさんとの動きの中で、御社的に変わった点などはありますでしょうか？

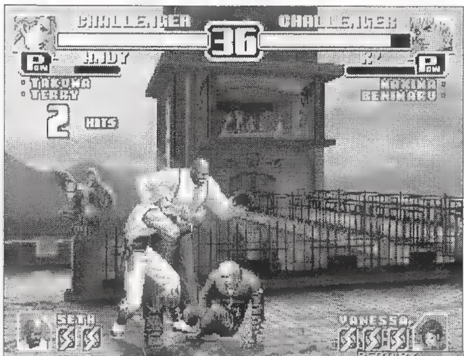
SNK　しいて言えば、東京支店だけオフィスの場所が変りました。すごいキレイで大きなビル、窓からは海が見えて、いい感じです(笑)。

――NEO・GEOでパチスロ実機シミュレーションが出たり、逆にパチスロに御社キャラクターが登場したり、といったクロスオーバー的展開というのはあったりするのでしょうか？

SNK　具体的なことは言えませんが、可能性としては、あるでしょうね。

ただ、先程の質問と同様に、現状ではまだハッキリしたことが言えません。ゴメンナサイ……。

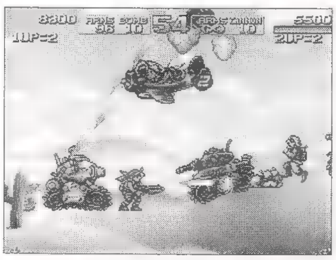
今後についての具体的な話は聞けなかったが、人気シリーズの続編は今後も発売されるようで、ひと安心だ。



DC版KOFに次回作のキャラクターが登場（エキストラストライカーとして）することで、正式に発売が発表されたとも言える。（写真はDC版『KOF'99 EVOLUTION』）



2D格ゲー不在の今冬を支えた立て役者『餓狼』も、SNKの人気シリーズだ。



最新作『メタルスラッグ』も、根強い人気を誇るシリーズ作品。

セタの場合

『スーパーリアル麻雀』シリーズで、多数のアーケードゲームファンから支持を得ているセタは、今後についてどのように考えているのだろうか。同社販売企画部の加藤さんに話をうかがってみた。

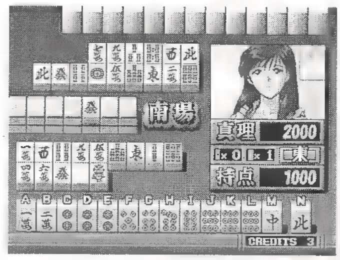
――読者が気になるのは、アルゼグループとなっても『スーパーリアル麻雀』が出るのかどうか？　という部分だと思うのですが。

セタ　もちろん作ります。同シリーズ、ひいてはゲーム開発は、ウチの大きな柱といえますから。ただ、『スーパーリアル麻雀』の新作についても、まだ企画やシステム、新しいフィーチャーを考えている段階なので、正式に「いついつに発売します！」というアナウンスはできないですね。一応、出す予定でいます、ぐらいで考えていただければ。

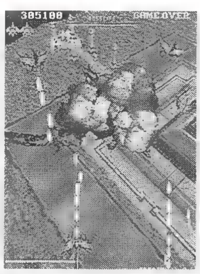
――御社的に、何か変わった部分などはありますか？

セタ　そうですね、社屋も変わり、開発スタッフ一同新たな気持ちでがんばっている、といったところでしょうか。

今後については、グループ内でいいところを出し合って、より良いタイトルを皆さんにプレイしていただければと考えていますので、期待していて欲しいですね。



コンシューマー機の移植版も人気の、看板ともいえる『スーパーリアル麻雀』シリーズはどうなるの？



敵機をキャプチャーし、まとめて破壊することで爽快感&高得点を狙える『バリアントシュヴァンツァー』。通称虫シューだ。

シグマの場合

店舗経営やメダルゲームなど、純粋な「アーケードゲーム開発メーカー」ではないシグマだが、アルカディア的には一言聞きたい。ということで、シグマの広報担当者を訪ねたのだが……。

シグマ　現時点（3月16日）、従来通りの事業活動を続けており変化はありません。今後につきましても、発表をする段階ではありません。

……残念。ほとんど収穫ナシ。



アルゼグループの動向に注目！

以上、足早にアルゼグループの動きをなぞってみたが、いかがだっただろうか？　キーワードとなっているのは「想像力」と「先見性」。アルゼの見せた動きは、今後のアーケードゲーム業界に、少なからず何らかの影響を及ぼすはずだし、以後同様の手法をもって、さらなる変化をし続けることだろう。その先には、アルゼの目指す「グローバルアミューズメント企業」という答えがあるのかもしれない。

我々アーケードゲームファンにとって、目に見えて気になるのは『KOF』や『スーパーリアル麻雀』などのシリーズタイトルの動向がメインなのかもしれない。しかし、今回の一連の動きを見るに、そういった直接的な部分以外での可能性というものを感じたし、ぜひともその可能性を、いや、それ以上の可能性を見せて欲しいというのが今回の記事を作成していて強く感じたことだ。こういった可能性については、カプコンがナムコ、ライジングとの間で行なっている「パートナーシップ」プロジェクト」からも同様の期待感を喚起させられる。

アーケードゲーム冬の時代といわれる昨今。アーケードゲームを「パチスロ・パチンコに続く第3の柱として主軸に置く」とアーケードゲームの活性化を公言するアルゼの動向には、今後も引き続き注目していきたい。

ゲー事典　**セタ・噂の真相**：昨年10月、セタがゲーム開発スタッフを投入し、パチスロ用プリペイドカード開発を行なう、という発表があった。「それってもしや、今後ゲーム開発をやらないってことなの？」という危惧を抱いた人も多いかと思うが、これはあくまで「ハード開発」の話。上の話にあるように、ゲーム開発はちゃんとやっているので一安心だ。めでたし×2。

創世記ゲーマー対談

80年代のユーザームーブメントを先導してきた「VG2」…後にゲーメストの母体となったことでその名を聞いたことがあるだろう。そしてもう1つ、現在でも活躍中であり、その功績としても名高い「究極ビデオゲームリスト」の著作サークルでもある「AMP」。

「ゲームファンとメーカーが一体だったあの頃…今に想うそのパワーの根源とは何か…？」



この創設者の二人に、かつての最盛期の話をお伺いすることができた。

今日パワーが落ちてきているように感じられるアミューズメント業界に対して、「確かに隆盛だった一時代」の昔話的な部分から、少しでも活力となり得るヒントが垣間見れればと思っている。

■出席者■
[illegible]（VG2連合会長、「ゲーメスト」[illegible]）
[illegible]（あまちゅあらいんだあ、「究極ビデオゲームリスト」プロデューサー）
司会 [illegible]

発明期～情報枯渇時代

[illegible]

同人誌活動のパワーと商業誌の底力

[illegible]

ムや情報があるんですよ。[illegible]ゲーム情報がまだ無い時代だったんで、それならもう、自分で作っちゃえ[illegible]アマチュア無線サークル[illegible]かったんですけど、新潟で[illegible]にして直接つなげ合い、そ[illegible]ネットワークを作ろうっていうのが「アマチュアライン」って[illegible]ミニコミ誌[illegible]の原点なんですね。[illegible]っていうと「究極ビデ[illegible]

[illegible]その後就職やいろんな事情でメンバーがバラバラになって、アマチュアライン自体はすいぶん形が変わってしまったけど、その[illegible]されてきたものがビデオゲームリストという感じです。消え[illegible]

[illegible]って感じなんだけど、[illegible]いてくるとだんだんライバル[illegible]っていうか、彼らよりいい同人誌、ミニコミ誌を作ろうっていう。そうした意識はお互いに意識していた部分はあるんじゃないかな。

小山 うちの場合はね、Tampaさんと、それからゲームフリークさんなんかと雑誌交換という形で交流というか、情報交換して、コミュニケーションをとってました。結局当時は、スコアにしても同人誌にして

ゲー事典 [illegible]「[illegible]トライアミューズメントタワー」にて行なわれた。この日のトライタワーでは、アルカディアの取材がガンガン告知され、収録が行なわれた7Fに至るエレベーターの中[illegible]。[illegible]ですが、この場をお借りして鈴木店長[illegible]ほかトライタワーのスタッフの方々にはお礼を申し上げます。



「[illegible]けど、[illegible]めて[illegible]ことがわかりますよ」

[illegible]（うえむら[illegible]）
1966年[illegible] 33歳
[illegible]
残念ながら、[illegible]第一線のゲーマーではないが、また、[illegible]るようなゲームの[illegible]淡々と[illegible]っている。

も、いい[illegible]刺[illegible]しあうものがあるし、スコアでも[illegible]言ってましたしね。それでみんな良くなっていけばいいかな、という[illegible]。そうした[illegible]スコア[illegible]、[illegible]「[illegible]」ゲームの[illegible]ないところでも、[illegible]しみ方や[illegible]を見つけてたんじゃないかな。[illegible]

[illegible]

黄金時代～カリスマメーカーの出現

[illegible]

れで、自慢にもならないけど、[illegible]のおふくろなんか、[illegible]なって（笑）。

[illegible]

小山 [illegible]にドルアーガは、プレイヤー[illegible]でやりとりしなければわからない[illegible]しね。

[illegible] まあ、情報の早さっていうのが、[illegible]の生命[illegible]、今で言う情報戦と[illegible]、いかに[illegible]報[illegible]ってるマニアが[illegible]を[illegible]を出し抜きをしていくか。[illegible]そういうのが[illegible]然[illegible]たのがドルアーガだったんじゃないかな。

小山 今の雑誌でいうと、メーカー[illegible]

[illegible]ん縮小気味ですね」なんてたわりにはちゃんと残ってますからね。

アーケードならではの優位性とは……？

[illegible]

[illegible]のは違うってわかるけど、[illegible]分のように[illegible]がフラッと見に行く[illegible]そんな魂をもった開発者がいた[illegible]アーケード[illegible]

小山 [illegible]

[illegible]

って、[illegible]でもいいからさ[illegible]
[illegible]

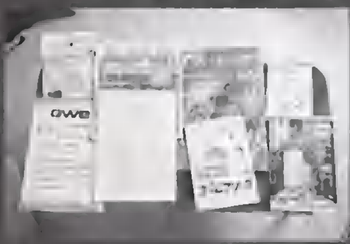
[illegible]やっぱりね、外食後にカミさんとUFOキャッチャーやりたい[illegible]ら、ってゲーセンに[illegible]っても、[illegible]って追い返されちゃったりするんです[illegible]「子供がいるから」[illegible]。確かに一晩中[illegible]してればいかがわしいこともあるかもしれないけど、いまや昔の人たちは考え[illegible]年前のイメージと違ってて、それでいまだに国の法律が同じっていうの[illegible]時代に逆行してるかな、ってい[illegible]

[illegible]からね

[illegible]村　そうそう！[illegible]ちょっとおかしい[illegible]今考えるとまったく[illegible]力だったんだけど、500[illegible]に持っ[illegible]

[illegible]ったし、で[illegible]かえたんで[illegible]のパワーは[illegible]

小山　世代は変わったけどゲーム[illegible]



[illegible]は遥かに良くなって、ゲー[illegible]

[illegible]

[illegible]ーだったらゲーム機からカードを出[illegible]

[illegible]やってた頃にも低年齢層を見据えたゲーム作りでしたよね。そういっ[illegible]と共にそういった層を取りつつ[illegible]くれているんじゃないかな。まあ、[illegible]

雑誌の力～“煽る”ということ

――これからまた、[illegible]

[illegible]村　[illegible]言われたのっていうのは、「ディグダグ」とか「パックマン」とか、[illegible]た先ほど挙がった「ドルアーガの塔」[illegible]

[illegible]

[illegible]ゲーム雑誌を[illegible]ような[illegible]いのをよく[illegible]あつまらない[illegible]けど[illegible]それが当たり前のようになってしまっているんだけども、そこで[illegible]さんのほうで、「こんなん見つけたんだけども、載せてくれ～」っていうようなね、押しというか[illegible]ってはしいな、って[illegible]

――けど、デーメストの作り[illegible]

[illegible]っていう[illegible]は何も[illegible]

[illegible]

[illegible]オールドゲームの[illegible]これを[illegible]雑誌のコーナー[illegible]たけど、[illegible]のトーンが[illegible]継続的に[illegible]

[illegible]よって、新しい人も古い人も[illegible]共存できるような、ひとつのパイプ[illegible]



[illegible]

会場アンケートから見る AOUショーリポート

AOU2000 アミューズメントエキスポ

主役不在？粒ぞろい？ 大きな柱なく！ 分散型の傾向に



開幕前のオープン戦？

新ミレニアムを迎えてはじめて開催されたアーケードマシン展示会、「AOU2000アミューズメントエキスポ」。会場に足を運んだみなさん、雑誌をご覧になったみなさんは、どのような感想をもっただろう。

超A級タイトル不在、ビデオゲームの低迷、メーカーのコンシューマ主動が顕著化、アーケードゲームの端境期（終焉？）などであろうか？来場者に話を聞いてみると、「何もなかった。ま、強いて挙げれば……」とコメントする人が非常に多かったように思う。果たして、2000年代最初のショーは本当にポイントが無かったのだろうか

アーケードゲーム専門誌ということを度外視して、率直な感想を言わせてもらえば、確かにプリクラや音ゲーなど社会的ブームとなるようなものは無かった。これが、「何もなかった」というコメントに直結しているのであろう。

しかし、注目するべきはこのあと。「ま、強いて挙げれば……」の次に出てくるゲーム名がまさに人それぞれ、適度に意見が割れていたのである。とある来場者は、「各ジャンルで粒がそろっていた。会場アンケートの上位機種だけを並べてるだけで、おもしろいゲームセンターができるのでは？」と語っていた。

大きな柱が無いだけに、アレコレと試してみることができた。今回のショーは、幅広いユーザーを楽しませる可能性を秘めた「分散型」であったといえるだろう。

だからといって、アーケード業界全体を牽引するようなビッグタイトルは必要ないということではない。メーカーには、業界を復活させる新しい流行を創出してもらいたい、なんてことを書かなくても、当然各社が企画を練っているだろう。今回のショーでは、それを発表する段階ではなかった、きっとそういうことだ。

そういえばAOUショーの時期は毎年2月末、プロ野球界がキャンプからオープン戦に入る時期だ。ここは、ルーキーをはじめ1軍半の選手たちが大きくアピールする期間である。このアーケード業界もオープン戦に新戦力が顔を見せたと解釈したらどうだろう。その割には、魅力的なスターティングオーダーとなったのではないだろうか？

そしてエースやクリーンナップといった主力組は、真夏のオールスター戦やペナントレース終盤にあたる8～9月には満を持して登場してくるのだろう。真価が問われるのはその頃だと言うこともできる。

キャラモノとシューティングに動き

さて、傾向が見えないといっても社会的流行が無いだけで、小さな動きはいくつかあった。

その筆頭は、アニメをはじめとしたキャラクター版権もの。景品や子供向けゲームは以前からキャラクターものの中心であるが、今回のショーでは明らかに大人向け・マニア向けとなるキャラクターゲームが登場してきた。

「パンチマニア～北斗の拳～」「ゴルゴ13」「クイズああっ女神さまっ」「スターウオーズ エピソード1」「ポップンミュージック・アニメロ」「日テレ式！未来予想スタジオ」などなどである。

ついでに景品の新キャラクター群も挙げてみると、「リングにかけろ」「ブルースリー」「パタリロ」「ハイスクール奇面組」等こちらも懐かしめのキャラが目についた。

「ゲームセンターに若者が来なくなった原因は携帯電話」というのが業界の定説である（もっとも日本の斜陽産業はすべてこういう）。アレコレと移ろいやすい若年層ではなく、金銭的に余裕があってより確実にお金を使ってくれる大人へベクトルが向かったのかもしれない

また、「一見さんお断り」的な敷居の高いマニア向けゲームと思われるタイトルも目立っていた。人気の「マーヴルVSカプコン2」「ギルティギアX」、新シリーズの「バーチャロンオラトリオタングラムVER5.66」などは当然前作（ギルティギアはPS用）からの固定ファンがメインとなるだろうし、「サイヴァリア」「ブレイブブレイド」といったシューティング新作もやはり、ゲーセンデビューにつながる内容とは思えない。これもメーカーがより確実なマーケットとして、ゲーマーに狙い絞ったことが要因だろう。景気が悪いときは無理をしない、日本の企業体質も関係しているのか？

さて、ゲームジャンルに焦点をあてると、意欲作（異色作？）ぞろいのシューティングゲームが注目に値する

タイトー「サイヴァリア」、カプコン「マーズマトリックス」、ナムコ「ブレイブブレイド」の3タイトルだが、これらはゲームのオリジナリティー以外に、それぞれサクセス、タクミコーポレーション、エイティング・ライシンクと下請けメーカー作品という共通項でくくることができる

ビデオゲーム黎明期を支えてきた大手メーカー開発のシューティングが少なくなったのは寂しいが、中小メーカーの独創的なアイデアが大手の資本から製品化されるというシステムが構築されているのは喜ばしい限りだ。「自社開発は無くともシューティングの火は消さず」、大手にはこの姿勢を崩さないで欲しい

連動でパイ拡大？

ゲームジャンルではないが、カプコンのDC連動コンパネ「C型パネル」、ナムコのDC&PS連動筐体「サイバーリードII」、セガの「バーチャロンOT」の連動型にも言及しておきたい

これまでにも連動を謳ったアーケードマシンはいくつかあったが、あまり芳しい評判は聞こえなかった。そのためか期待できないという人もあろうか、今回は「はじめにコンシューマありき」というスタンスが従来と異なっている。

C型コンパネ対応の「スポーン」はDCを介してインターネットから、「サイバーリードII」と「バーチャロンOT」はコンシューマソフトから、それぞれアーケードマシンに対してデータを反映させることを強くアピールしているのである

また、カプコンとナムコに至っては、コントローラまで接続可能とコンシューマ側により大きく門戸を広げている。これまでの連動マシンと比較すれば、家庭用ゲームオンリーというゲームユーザーを多く取り込めるかもしれない

では、最後にショー概況を。展示規模は会社数[illegible]社、小間数768。小間数は昨年対比81.3％、会場広さも従来の3分の2となった。なお、ビデオゲーム新作のタイトル数は98年[illegible]本、99年[illegible]本、2000年[illegible]本である。入場者は初日11226人（昨対比[illegible]増）、2日目7802人（同[illegible]増）で合計19028人、昨年より1200人程度も増加している。しかし、昨年は平日のみ、今回は土曜の一般公開日を含んだ実績である。これを考えると素直には喜べない数字だ。

今回のAOU2000[illegible]場者アンケートは、業界誌「月刊コインジャーナル」（株式会社エイクリエイト発行）により、会期2日間[illegible]て実施されたもの。データ収集は会[illegible]抽出、所定用紙に直[illegible]入してもらう方式で行なわれた。ビデオ・完成品から1種、その他から1種を選択してもらい、その理由を[illegible]問であった。

AOUアンケート結果

順位	タイトル	メーカー ポイント数
1	MARVEL vs. CAPCOM2	カプコン 831
2	ギルティギアX	サミー 732
3	料理の達人	ナムコ 681
4	パンチマニア～北斗の拳～	コナミ 489
5	8(パチ)スロ王国DX	セタ 387
6	サイヴァリア	タイトー 330
7	ガンマニア	コナミ 282
8	ゴルゴ13	ナムコ 270
9	電脳戦機バーチャロン ～オラトリオ タングラム M.S.B.S Ver.5.66～	セガ 237
10	電車でGO!3 通勤編	タイトー 222
11	陣取り合戦ピカチュウじゃんけん隊	バンプレスト 219
11	トラック狂走曲	ナムコ 219
13	着メロコレクション	カプコン 216
14	ビンゴブーマー	コナミ 213
15	ドリームオーディション	ジャレコ 195
16	DANCING FEVER	セガ 165
17	マーズマトリックス	カプコン 158
18	サイクロンフィーバー	コナミ 147
19	ダンスマニアックス	コナミ 144
20	デッドオアアライブ2ミレニアム	テクモ 129
20	バーチャNBA	セガ 129

来場者アンケートコメント集

「マーヴルVSカプコン2」
コンシューマとの連動で新顧客を開拓する姿勢が見える（27才男）
DCの販促みたいでくやしい（25才女）
カプコンキャラのクセが強すぎるのが気になる（24才男）

「ギルティギアX」
コンシューマの人気タイトルをうまく業務用に昇華させた（41才男）
過去のゲームを踏み台にした秀作（22才男）
他に無いので……（24才男）

「料理の達人」
システムの単純さに反比例する面白さ（32才男）
確率ではなく自分の力で景品を狙えるのがよい（25才男）
アイデアはコンシューマから？（25才男・メーカー）

「パンチマニア～北斗の拳～」
原作のファンが一番望んでいることを作り手がよく分かっている（19才男）
今までのパンチングマシンに無い魅力を感じた（21才男）
壊れないか、故障しないか、怪我しないか？（39才男）

「8(パチ)スロ王国DX」
パチスロはやってますからブランドで（23才男）（24才男）

「サイヴァリア」
達人でも死にやすいシステムが良い（23才男）
他のシューティングがやりにくくなる（30才男）

「ガンマニア」
単純なので誰でも楽しめる（22才男）
マニアにはたまらんのよ、弾を撃てるのが！（26才男）

「ゴルゴ13」
すぐ終わることもあるが緊張感は最高（24才男）
デジタルコミック・シューティング（30才男）

「バーチャロンOTVer5.66」
カスタマイズバーチャロイドが使えるのは大きい要素（24才男）

「電車でGO!3 通勤編」
流行ですまされないゲームとしての成熟度（27才男）

「ピカチュウじゃんけん隊」
やっぱりピカチュウはずるいや……（23才男・メーカー）

「トラック狂想曲」
いろんな意味で笑える、今回一番のバカゲー（28才男）
冠二郎のBGMが最高（28才男）

「着メロコレクション」
PHSにも対応して欲しい（21才男）

「ビンゴブーマー」
誰でもできるビンゴを音や見せ方で工夫している。（29才男・オペレーター）

「ドリームオーディション」
広い場所で歌える、選曲も良い（24才男）

「ダンシングフィーバー」
やってて楽しかった、ノリがいい（24才男）

「マーズマトリックス」
ギガウィングの良いところを昇華し、横タテシューティングの魅力を引き出している（29才男）

「サイクロンフィーバー」
新しいアイデアの数々がすばらしい（30才男）

「ダンスマニアックス」
パラパラ感！（29才男）

「デッドオアアライブ2 ミレニアム」
バーチャ・鉄拳に次ぐ新しい方程式の格ゲー（28才男）

「バーチャNBA」
スポーツゲームはハズレがないので（29才男）

※職種の記入無しは一般ユーザーのコメント

総括・AOU2000アミューズメントエキスポ

「画一的ではない不安」

「取り立ててメインと呼べる機種がない」と言った印象は誰もが口にしたことだ。それに付け加えるように必ずこうも言っていた。「ドングリの背比べ」もしくは「粒ぞろい」。視点の違いもあろうが、概ねこういったところだ。

さて、これが今回のAOUショーにおける主立った感想とされているが、この真意はいかなるものだろうか。

確かにここ数年のアミューズメント業界は、'91年の格闘ゲームブーム以来、同一ジャンル作と続編の跋扈に染められてきた。2D格闘、3D格闘、プリクラ、音ゲー……。

ムーブメントにあやかることは決して非難できることではないだろうし、良くも悪くも、それが消費を押し進めてきた事実もある。

そして、そうした局面を画一的と嘆きながらも、そのブームを確信していたし、心のどこかで安心すらしていたのだろう。

主役不在のショーによって不安を誘う理由が、ブームを感じられない、というだけなら情けない話だ。マンネリズムを否定するくせに、独自性のあるタイトルには警戒心を向ける……「似たようなゲームばかり」と非難しながら、それでもお金を投じ、オリジナリティのあるゲームが出てきたとしても「よく分からない」と言って背を向けることはなかっただろうか？

この状況自体に善し悪しはない。どのゲームも楽しめることは確かだ。嘆かわしいのは、出展機種のラインナップなどではなく、ブームが無ければ業界が成り立たないと考える消極的な風潮そのものだ。

（小誌副編集長　猿渡）

ビデオゲーム注目タイトル：「クイズ ああっ女神さまっ 闘う翼とともに」（セガ・114P）、『アクアラッシュ』（ナムコ・111P）、『闘魂烈伝4』（ナムコ・111P）、『スーパーワールドスタジアム2000』（ナムコ・87P）、『STARWARS RACER ARCADE』（セガ・87P）、『ビートマニアⅢ』（コナミ・84P）、『ワールドキックス』（ナムコ・69P）

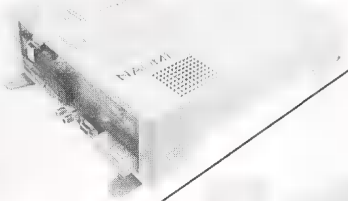
～アーケードゲーム専門店！広告ページ～

PCB

基板は家庭用ゲーム機にたとえるならソフトに当たる部分で、大きさや形は様々です。

餓狼 MARK OF THE WOLVES (ROM)	52,000円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (ROM)	28,000円
侍魂64	25,000円
侍魂64 アスラ斬魔伝	25,000円
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	52,000円
JOJOの奇妙な冒険 未来への遺産	42,000円
ストライダー飛竜2	28,000円
マジカルテトリス	8,000円
キャプテンコマンドー	16,000円
バトルバクレイド	22,000円
ぐわんげ	53,000円
ストライカーズ1999	60,000円
弾銃フィーバロン	8,000円
ゼクセクス	25,000円
恋のホットロック	52,000円
アレックスキッド	18,000円
スクランブルフォーメーション	32,000円
ジャングルキング	16,000円
パカパカパッション2（パネル付き）	48,000円
バストアムーブ2（パネル付き）	12,000円
すくすく犬福	52,000円
ファイナルロマンスR	9,000円
VS雀士ブランニュースターズ	20,000円
対戦ホットギミック	18,000円
対戦ホットギミック快楽天	28,000円
対戦ホットギミック3	110,000円

（価格は3月7日現在のものです）



業務用モニター

●シールドケース入り

29インチモニター **38,000円**

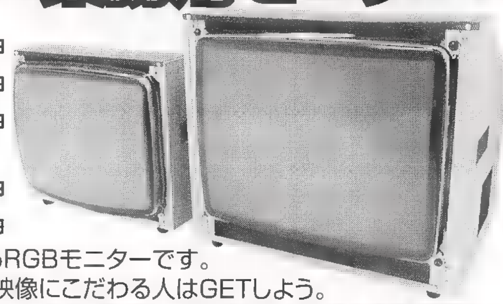
25インチモニター新品 **39,800円**

20インチモニター新品 **28,000円**

●シールドケースなし

25インチモニター新品 **28,000円**

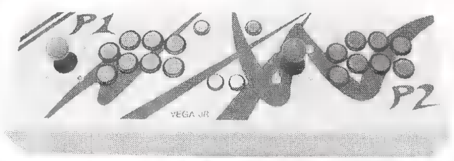
29インチモニター **38,000円**



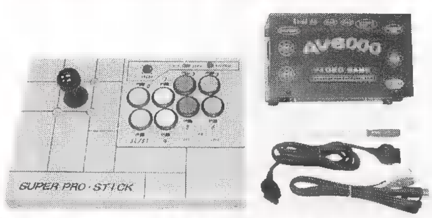
筐体に使われているRGBモニターです。
縦シューティングや映像にこだわる人はGETしよう。

C-BOX

本体に当たる物です。操作パネルと電源、RGBビデオ変換等が組み込まれています。



ベガJr.　29,800円

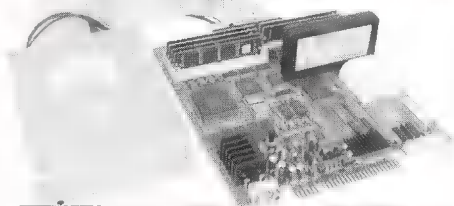


シグマセット　39,800円

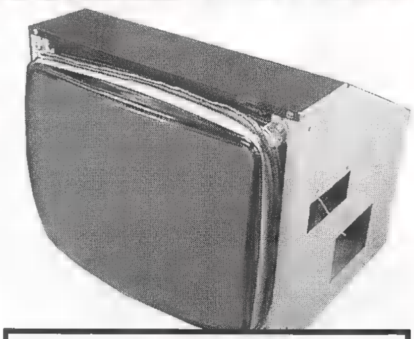


ボードマスター　47,000円

アーケードゲームの仕組み 初心者講座 Part.2

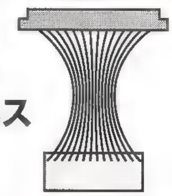


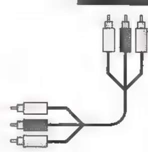
ゲーム基板（PCB）



モニター（テレビ）

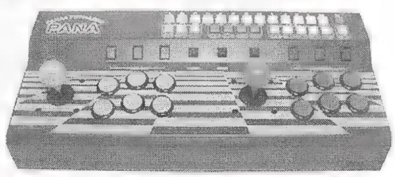
PCBとC-BOXをつなげる
ハーネス





C-BOXとテレビをつなげる
ビデオ・音声ケーブル

コントロールBOX（C-BOX）



パナツインロング　34,000円

複雑に思えるゲームセンターのシステムは、いたって単純にできているのです。家庭用ゲーム機と若干異なる部分もありますが基本は同じゲームです。いま人気のある音ゲーや、迫力ある大型ドライブゲームなどのアーケードマシンも基本は一緒なのです。家にゲーセンを持ち帰りたくなったら、タイムマシンへお電話ください。

さらに詳しい情報は、タイムマシンホームページもチェック！
http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/
ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの注文も受付中です。

ARCADE PCB SHOP
（株）タイムマシン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234
営業時間：11:00～19:00

★通信販売は代金引替（代引き）がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取るシステムです。お届けも早く安全です。
★最低月1回発行している「ダイレクトメール」のお申し込みは、おはがきでご請求ください。3ヶ月間無料でお届けいたします。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作ゲーム 予約受付中！ ギルティギアX

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

ーカプコンー	
ストライダー飛竜2	35,000
SPAWN	248,000
パワーストーン (NAOMIソフト)	2,000
アルティメットエコロジー(ソフト)	50,000
超鋼戦紀キカイオー	28,000
ストリートファイターEX 2 plus	45,000
★CP SYSTEM III★	
CP3マザー	10,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	40,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	55,000
ジョジョの奇妙な冒険	15,000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	6,000
ストリートファイターIII	10,000
ストリートファイターIII(ソフト)	3,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	17,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT(ソフト)	10,000
★CP SYSTEM II★	
CP2マザー	10,000
ギガウイング(ソフト)	33,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	36,000
D&Dシャドーオバーミスタラ (ソフト)	25,000
MSH VS ストリートファイター (ソフト)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー2 (ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター2 (ソフト)	6,000
クイズなないろドリームス (ソフト)	5,000
スーパーストリートファイターII X (ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	7,000
パワードギア (ソフト)	15,000
1941	38,000
1943	7,000
USネイビー	7,000
エグゼドエグゼス	22,000
エグゼドエグゼス (C)	12,000
ガンスモーク	18,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	15,000
戦場の狼	8,000
戦場の狼 II (U. S)	10,000
大魔界村	28,000
チキチキボーイズ	12,000
ナイツオブザラウンド	11,000
バース	10,000
バルガス (C)	3,000

餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	500
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ 2	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
クイズ大捜査線	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
月華の剣士	2,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	2,000
ザ・スーパースパイ	1,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ	7,000
将棋の達人	15,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
ステークスウィナー	500
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	3,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ティンクルスタースプライツ	12,000
天外魔境真伝	2,000
得点王	500
得点王2	500
トップハンター	4,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャマスターズ	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
バーニングファイト	1,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルdeポン！	5,000

バトルフィールド (P無し)	2,000
ファンタジー	58,000
――テクモ――	
デッドオアアライブ2ミレニアム	148,000
1on1	78,000
とんでモクライシス	38,000
S・T・G	4,000
がんばれギンくん	8,000
ギャロップレーサー2(ソフト)	15,000
クイズ DNAの反乱	1,000
スーパーハイインパクト	2,000
タンクバスターズ	8,000
ファイナルスターフォース	13,000
ワールドカップ'90	1,000
――セイブ開発――	
ライデンファイターズJET	50,000
サイオン	45,000
バイパー フェイズワン	35,000
雷電DX	20,000
――アイレム――	
R-TYPE II	8,000
R-TYPE LEO	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
パーフェクト・ソルジャーズ	16,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	10,000
ロードランナー3	35,000
――バンプレスト――	
ウルトラ警備隊	20,000
機動戦士ガンダム EX REVUE	14,000
戦国エース	12,000
超時空要塞マクロスII	12,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	10,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
ぷるるん	3,000
――セガ――	
トイファイター (NAOMIソフト)	15,000
セガテトリス (NAOMIソフト)	15,000
ゾンビリベンジ (NAOMIソフト)	1,000
★MODEL 3★	
バーチャファイター3(PCB)	1,000
バーチャファイター3tb(PCB)	2,000
★ST-V★	

ハットトリックヒーロー'95 (サブ)	500
プチカラット (サブ)	1,500
ぽっぷんぽっぷ (サブ)	2,000
Gダライアス	12,000
アルカノイド リベンジ・オブ・DOH (P付)	10,000
エンパイアシティ1931	18,000
黄金の城	25,000
影の伝説	12,000
カダッシュ	6,000
キックアンドラン	3,000
グレートソードマン (H付)	15,000
サイキックフォースEX	8,000
サンダーフォース	12,000
スペースインベーダーDX	4,000
スラップファイト (C)	4,000
タイムトンネル	100,000
ダイノレックス	7,000
大旋風	5,000
達人	8,000
ダッシュ野郎	8,000
中華大仙	4,000
デッドコネクション	10,000
ドンドコドン(サブ)	2,000
ハットトリックヒーロー'93	10,000
ファイティングホーク	6,000
プリルラ	25,000
プレヒリアン (P付)	30,000
フロントライン (H付)	15,000
べんべろべえ	32,000
ミズバク大冒険	8,000
メタルブラック	15,000
ライディングファイト	20,000
ライトブリンガー	25,000
ラスタンサーガ (海外)	12,000
ルナーク	16,000
ルナーク (サブ)	7,000
ワードナの森	7,000
――ライジング――	
バトルバクレイド	30,000
バトルガレッガ	15,000
魔法大作戦	18,000
――日本物産――	
UFOロボダンガー	16,000

アミダー (C)	10,000
ウィニングスパイク	5,000
ゴルフィンググレイツ	2,000
サーカスチャーリー	7,000
ザ・シンプソンズ	22,000
サッカースーパースターズ (ケーブル無)	8,000
ザ・ハスラー	5,000
サプライズアタック	3,000
沙羅曼蛇	20,000
ジャングラー(C)	10,000
少林寺への道	6,000
新入社員とおるくん	15,000
スーパーコブラ(海外)	20,000
スクランブル (C)	10,000
スクランブル (海外)	8,000
ストラテジーX (C)	8,000
セクシーパロディウス	17,000
タイムパイロット'84	10,000
大好きッス	7,000
ときメモ対戦ぱずるだま	2,500
特殊部隊ジャッカル(海外)	15,000
トライゴン	14,000
ドラグーンマイト	23,000
ハイパースポーツスペシャル	6,000
バイオレントストーム	38,000
バンクショット	3,000
ファイナライザー	15,000
ブーヤン (C)	12,000
フラックアタック	14,000
プレミアムサッカー	5,000
マンハッタン24分署	8,000
ラビリンスランナー	30,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
ロックンロープ	16,000
――UPL――	
NOVA2001	22,000
アクロバットミッション	7,000
アトミックロボキッド	12,000
オメガファイター	6,000
タスクフォースハリヤー	8,000
忍者くん 阿修羅の章	18,000
バンダイク	6,000

サンダーフォースAC	8,000
三國志	10,000
将棋Part2	5,000
スーパーオセロ	5,000
スーパー上海	6,000
セルフィーナ	8,000
チャタンヤラクーシャンク	48,000
チャンピオンベースボールPart2	10,000
ノストラダムス	25,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	12,000
バルーンブラザース	5,000
ブラックホール	25,000
プリメーラ	5,000
ブレイガールズ2	8,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000
もうぢゃ	3,000
ロジックプロ 2	1,000
ワールドクラスボーリング (Pなし)	1,000
ワールドラリー	12,000
――麻雀・花札――	
E雀ハイスクール	40,000
VS麻雀乙女繚乱	25,000
VS雀士ブランニュースターズ(対戦基板)	20,000
アイドル雀士スーチーパイII	13,000
スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P6	4,000
スーパーリアル麻雀P7	10,000
対戦ホットギミック (ケーブル付)	25,000
麻雀学園祭	5,000
麻雀学園祭2	42,000
アイドル麻雀放送局	1,000
イメクラ麻雀	3,000
エロティカゴルフ	3,000
お雀子クラブ	1,000
着せ替え麻雀 (レバー仕様)	10,000
ギャルの告白	1,000
サーキットの女豹	1,000
制覇	1,000
セカンドラブ (2コネ)	1,500
戦国麻雀	2,000
ナイトギャル	1,000
パステルギャル (2コネ)	1,000

最新情報満載！ トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

――ナムコ――	
開運クイズ 幸運の旅人	78,000
ミスタードリラー	178,000
鉄拳 タッグトーナメント	78,000
ギャラガ88(ロムコピー)	25,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	5,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
スーパーワールドコート	3,000
ソウルエッジVer.II	18,000
ティンクルピット	6,000
デンジャラスシード	27,000
ニューラリーX	25,000
バーニングフォース	18,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	35,000
パックマニア	35,000
バラデューク	18,000
ファイネストアワー	80,000
ホッピングマッピー	60,000
マーベルランド	20,000
マッハブレイカーズ	18,000
マッピー	8,000
モトス (C)	18,000
妖怪道中記	36,000
リブルラブル	38,000
――SNK――	
餓狼伝説 WILD AMBITION(ソフト)	2,000
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	30,000
サムライスピリッツ ～侍魂～(ソフト)	7,000
★NEO-GEO★	
餓狼 MARK OF THE WOLVES	70,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	22,000
月華の剣士 第二幕	9,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	15,000
キャプテントマディ	10,000
ネオジオカップ98	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	10,000
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
MV1-A	18,000
MV1-F	15,000
8マン	1,000
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
オペレーションラグナロク	6,000

パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
パルスター	6,000
パワースパイクII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイヤースープレックス	500
風雲スーパータッグバトル	7,000
風雲黙示録	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
ブレイカーズリベンジ	10,000
ブレイジングスター	8,000
ベースボールスターズ 2	1,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	1,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ2	15,000
ライディングヒーロー	1,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
わくわく7	6,000
ASO	15,000
SAR (Pなし)	10,000
ヴァンガード	20,000
オズマウォーズ	60,000
航空騎兵物語	6,000
ジャンボウ(Pなし)	5,000
ストリートスマート	3,000
パイオニアバルーン	78,000

ST-Vマザー	20,000
ウインターヒート (ソフト)	300
エランドール (ソフト)	5,000
オセロしようよ (ソフト)	10,000
GROOVE ON FIGHT (ソフト)	1,000
コラムス97 (ソフト)	500
サクラ大戦 花組対戦コラムス (ソフト)	500
スティープスロープスライダーズ (ソフト)	10,000
全日本プロレス FEATURING VIRTUA (ソフト)	300
対戦タントアール サシッす!! (ソフト)	1,000
デカスリート (ソフト)	500
テクモワールドカップ'98 (ソフト)	15,000
バーチャファイターリミックス (ソフト)	200
ファインドラブ (ソフト)	5,000
ぷよぷよSUN (ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット (ソフト)	1,000
アレックスキッド	20,000
ウォーリーを探せ(Pなし)	1,000
エイリアンストーム	12,000
コットン	13,000
コラムス	2,000
スタックコラムス	2,000
タントアール	3,000
ティップタップ	15,000
テディボーイブルース	25,000
ドラゴンボールZ VRVS	10,000
バーニングライバル	8,000
パーフェクトビリヤード	5,000
ファンタジーゾーン	20,000
フューチャースパイ	20,000
フリーキック(Pなし)	1,000
ブロクシード	2,000
ホッパーロボ	30,000
ボナンザブラザーズ	15,000
琉球	3,000
レッスルウォー	5,000
ロボレス2001	18,000
――タイトー――	
RCでGo!(G-ネットソフト、P付)	10,000
RCでGo!(レイクライシスソフト付、P付)	68,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	15,000
アルカノイドリターンズ (サブ) ■無	500
エレベーターアクションリターンズ (サブ)	5,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪ (サブ)	8,000
パズルボブル2 (サブ)	500

アームドF	8,000
キッドのホレホレ大作戦	18,000
ギャリバン	38,000
テラクレスタ	12,000
テラフォース	8,000
マイティガイ	12,000
ムーンクレスタ (C)	20,000
妖魔忍法帖	12,000
――データイースト――	
カーアクション (バーニンラバー コピー)	10,000
カルノフ	15,000
キャプテンアメリカ	16,000
コブラコマンド	8,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
ダイエットGo!Go!	10,000
トライアウト	2,000
ファイティングファンタジー	15,000
ヘビースマッシュ	12,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー'95	8,000
――ジャレコ――	
E. D. F.	7,000
P-47ACES	15,000
魚ボコ	5,000
銀河任侠伝	25,000
サイバトラー	20,000
シティコネクション	35,000
ソルダム	5,000
テトリスプラス	10,000
テトリスプラス (サブ)	1,000
テトリスプラス2	10,000
ビッグストライカー	6,000
モモコ120%	52,000
わいワイジョッキーゲートイン	10,000
――カネコ――	
緑脳 (ソフト)	6,000
ギャルズパニックS	32,000
ギャルズパニックS(ソフト)	17,000
パニックストリート (サブ)	5,000
ギャルズパニック2	12,000
ギャルズパニック3	25,000
――コナミ――	
A-JAX	25,000
G. I. JOE	35,000
Mr. 五右衛門	12,000
XEXEX	25,000

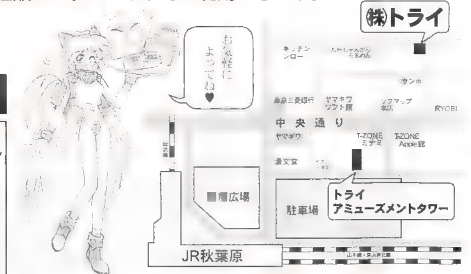
――ビスコ――	
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	35,000
ステッガー1	10,000
ドリフトアウト'94	10,000
五月陣	3,000
連珠貴族	3,000
――アトラス――	
ぐわんげ	55,000
エスプレイド	28,000
豪血寺一族	4,000
ブレイゾン	4,000
ボラックス	7,000
――その他――	
Mr.DOI VS ユニコーン	10,000
Mr.DOI ワイルドライト	15,000
ザインドスリーナ	12,000
出世大相撲	5,000
熱血硬派くにお君	10,000
F-1グランプリ	2,000
スーパーフォーミュラ(パドルなし)	2,000
ラビオレプス	20,000
ストライカーズ1945	15,000
バツグン	12,000
V・V	6,000
ドンキーコング3	24,000
マリオブラザーズ	30,000
アクアリウム	3,000
アシュラブレード	32,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
グランドストライカー	5,000

ファイナルロマンス2	5,000
ファイナルロマンスR	12,000
プロ麻雀 極	3,000
麻雀エンジェルキッス	16,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀シスターズ	1,000
麻雀刺客	15,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	1,000
麻雀女学園	3,000
麻雀スーパー (禁) 版	15,000
麻雀ちゃんねるズームイン！	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀変物語	1,000
麻雀ねるとん紳士録	1,000
麻雀ハイパーリアクション	7,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀放浪記	1,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
麻雀レモンエンジェル	8,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
列島横断 熱局雀士	1,000
わくわくキャッチャー	2,000
かぐや姫	20,000
スーパー華パラダイス	3,000
華をやらねば	1,000
華折鶴	4,000
華弥生	3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。



集え！ゲームの聖地へ！

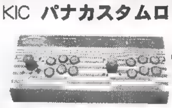
Tel. 03-5295-2345

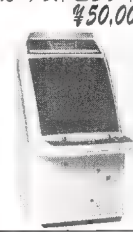
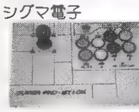
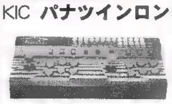
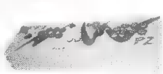
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

毎日イベント開催中!!

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000	KIC パナカスタムロング ¥34,000	ハッピー商会 VEGA Jr. ¥29,800	セガ アストロシティ ¥50,000~
シグマ電子 Σ-8000 ¥15,800	KIC パナツインロング ¥38,000	ハッピー商会 VEGA Jr.DX (個別連射可能) ¥36,800	

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

おかげさまでアキバに2店舗好評営業中!!

毎週更新! マックジャパンFAX情報サービス

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます!

①BOXセンター電話番号	
東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

➡

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.

444444#

◎新作情報BOX NO.

444456#

と押して下さい。

注:トーン信号で発信下さい

➡

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

➡

④あなたのお手元に!

マックジャパン
最新リストが
取り出せる!
もちろん情報料は
無料です。

今月の販売リスト例　1k=¥1,000(下記日々在庫変動しています。お問い合わせを!)

<カプコン>	<SEGA>	<SEGA MODEL2/3>	レイストーム 16K	クロスブレイズ 28K	マジカルドロップ3 4K	<彩 京>	ジョー&マック 10K	<カネコ>	<日本物産>
1943 10K	アストロフラッシュ 28K	デッドオアアライブ 15K	黄金の城 19K	ドラゴンブリード 10K	メタルスラッグ 10K	ガンバード2 42K	ドラゴンニンジャ 8K	DJボーイ 14K	アームドF 8K
1943(C) 7K	カルテット2 18K	ゼロガンナー 28K	火激 3K	ボンバーマン 6K	ラグナロク 5K	ストライカーズ1945 16K	ファイターズヒストリー 4K	エアバスター 20K	ダイナミックスキー 6K
アレスの翼 25K	ゴールデンアックス2 25K	バーチャファイター3/tb 特価	奇々怪界 10K	ムーンパトロール 8K	わくわく7 6K	ストライカーズ1945II 42K	ロボコップ 12K	ギャルズパニックIIquz 13K	テラクレスタ 8K
ギガウイング(1枚) 45K	ザクソン 15K	ファイティングバイパーズ2 78K	究極タイガー 8K	メジャータイトル2 18K	月華の剣士 2K	ストライカーズ1999 特価	臥竜列伝 18K	さるかにはむぞう 3K	ムーンクレスタ(C) 18K
スターグラディエーター2 45K	ジャンプバグ(C) 15K	ラストブロンクス 15K	究極タイガー(C) 5K	リーグマン 28K	天外魔境 真伝 3K	堕落天使 28K	<東亜プラン>	ジャッキーチェン2 55K	<その他>
スト2'ターボ 8K	バーニングライバル 16K	<TAITO G-NET>	地獄めぐり 8K	海底大戦争 23K	超人学園ゴウカイザー 5K	戦国エース 14K	ヴイファイヴ(V.V) 8K	大江戸ファイト 14K	スターソルジャー(イレブンP付) 48K
セクションZ 22K	チョップリフター 18K	マザーボード 58K	中華大仙 6K	<SNK>	その他 在庫多数有	戦国ブレード 12K	フィグゼイト 12K	富士山バスター 8K	VAMP1/2(韓国) 48K
ブラックドラゴン 16K	ぷよぷよ2 2K	RCでGO!(P付) 59K	<ナムコ>	ストリートスマート 3K	餓 狼 特価	<ジャレコ>	達人王 15K	<ライジング>	アグレス 3K
マッドギア 10K	フラッシュポイント 8K	カオスヒート 60K	アウトフォクシーズ 18K	ASO 18K	キングオブファイターズ'99 特価	エクセリオン 4K	飛翔鮫 5K	バトルバクレイド 22K	ギガンデス 10K
ロックマン ザ・パワーバトル 10K	ロボレス2001 12K	レイクライシス 62K	キング&バルーン(C) 8K	<SNK NEO-GEO>	<コナミ>	テトリス プラス 6K	<バンプレスト>	バトルガレッガ 12K	ギャルズハスラー 16K
超鋼戦紀キカイオー 28K	<SEGA NAOMI>	<TAITO F3>	スプラッターハウス 40K	MV-1 14K	G.I.JOE 28K	テトリス プラス2 10K	アルチメイトテニス 8K	バトライダー ver.B 10K	ハイパーデュエル 5K
闘神伝2 12K	Vストライカー2000 特価	マザーボード 15K	タンクフォース 28K	MV-1F 16K	A−JAX 23K	魚ぽこ 6K	クイズセーラームーン 18K	<UPL>	バルーンブラザーズ 5K
<カプコンCP2>	デッドオアアライブ2 特価	あっかんべーだー 3K	ドラゴンセイバー 15K	MV-1FZ 18K	グラディウスII 20K	<セイブ開発>	マクロス 10K	宇宙船艦ゴモラ 8K	ぽいっと! 1K
マザーボード 12K	<SEGA ST−V>	パズルボブル4 12K	ナックルヘッズ 12K	マネーアイドルエクスチェンジャ 5K	サーカスチャーリー 6K	雷電 8K	マクロスII 8K	忍者くん魔城の冒険 18K	モータルコンバット 12K
エコロジー(海外版) 32K	マザーボード 16K	プチカラット 2K	ナムコクラシック1 20K	ティンクルスタースプライツ 12K	サラマンダ 22K	雷電II 18K	マクロス プラス 25K	忍者くん[illegible]の章 22K	ワールドラリー 18K
ヴァンパイアセイバー 2K	アストラSスターズ 3K	ぽっぷんぽっぷ 2K	ニューマンアスレチック 6K	アンドロデュノス 4K	サラマンダII 7K	雷電DX 20K	機動戦士ガンダム 4K	<NMK>	三刻志 10K
ヴァンパイアセイバー2 3K	ガーディアンフォース 1K	究極タイガー2 3K	ファイネストアワー 78K	サムスピ天草降臨 2K	シティーボンバー 12K	ライデンファイターズ 42K	美少女戦士セーラームーン 22K	サンダードラゴン 10K	三国戦記2 特価
ギガウイング 30K	バーチャファイターRIMIX 1K	<TAITO>	マーベルランド 20K	ダブルドラゴン 5K	ジャイラス 12K	<テクモ>	<ビスコ>	<テクノスジャパン>	中国龍2 30K
サイバーボッツ 5K	バーチャファイターKIDS 1K	インベーダーDX 5K	マイエンジェル2 2K	ダンクドリーム 5K	ゼクセクス 20K	エイトフォース 10K	サンダー&ライトニング 3K	レッスレフェスト 2K	<麻雀・花札>
スーパースト2 2K	バーチャル麻雀 4K	カッダシュ 8K	マイエンジェル3 8K	トップハンター 5K	タイムパイロット'84 10K	タンクバスターズ 8K	五月陣戦2 15K	<サン電子>	E雀ハイスクール 45K
スーパースト2X 2K	ファイナルファイトR 特価	サイキックフォース 10K	マッハブレイカーズ 18K	ニンジャコマンドー 5K	ときメモ対戦ぱずる玉 3K	でろーんでろでろ 2K	<ビデオシステム>	上海III 22K	VS雀士ブランニュースターズ 20K
ストZERO 1K	ファインドラブ 4K	サイキックフォースEX 12K	ワールドスタジアム95・96・97 5K	ニンジャマスターズ 5K	バトランティス 32K	ハチャメチャファイター 10K	スーパーバレーボール 2K	<アトラス>	ジャンピュータ96 38K
ストZERO2 2K	プロ麻雀極S 8K	サイキックフォース2012 12K	鉄拳2 ver.B 32K	ネオジオカップ98 12K	パロディウスだ 5K	[illegible]伝承エンジェルアイズ 18K	闘神ブレイザーズ 8K	エスプレイド 26K	スーチーパイII 13K
ストZERO3 12K	ペブルビーチ 5K	パニックロード 3K	鉄拳3 45K	パズルボブル 4K	究極戦隊ダダンダーン 25K	忍者龍剣伝 15K	爆裂クラッシュレース 15K	ボラックス 4K	スーパーリアル麻雀P4 8K
<カプコンCP-3>	マイフェアレディ 3K	ツインイーグル 8K	鉄拳T.T 78K	ビューポイント 12K	極上パロディウス 8K	<データイースト>	<カネコ NOVA>	豪血寺一族 6K	スーパーリアル[illegible]P5 5K
ウォーザード 23K	レディアントシルバーガン 2K	ファイターズインパクト 13K	<アイレム>	ファイトフィーバー 12K	新入社員とおるくん 8K	アクトフェンサー 10K	マザーボード 19K	豪血寺一族2 15K	スーパーリアル[illegible]P6 3K
ジョジョ1 17K	花組対戦コラムス 1K	ファイターズインパクトA 15K	R-TYPE LEO 15K	ブレイカーズリベンジ 8K	進め対戦ぱずる玉 1K	イエローキャブ 18K	ジャンジャンパラダイス1 1K	豪血寺一族最強伝説 26K	スーパーリアル麻雀P7 8K
スト3 15K	紫炎龍 2K	プレビアン(P無) 15K	Xマルチプライ 10K	ブレイジングスター 10K	対戦とっかえ玉 3K	キャプテンアメリカ 12K	ジャンジャンパラダイス2 5K	首領蜂 24K	麻雀学園祭 8K
スト3 2nd 20K	蒼究紅蓮隊 3K	レイフォース 15K	ぐっすんおよよ 2K	マジカルドロップ2 2K	恋のホットロック 38K	ジェネシス 13K	乙女僚乱 8K	怒首領蜂 特価	その他 在庫多数有

新品・中古好評受付中!

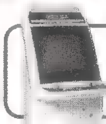
1.新作、新品PCB予約受付中
2.キャンセル自由! 中古PCB予約受付中
3.お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払は代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)

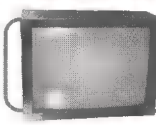
◎各種クレジットカードOK!

VISA MasterCard JCB NICOS Orico DC MILLION CARD Diners Club International

各種中古筐体・モニター・海外グッズ・パーツ



アストロシティ
¥58,000



マック21"
モニター
(15/24kHz)
¥48,000



NEW
アストロシティ
¥68,000

各種コントロールBOX新品
¥29,000〜



30・24φボタン、レバーボール、
液晶モニター等

各種入荷多数! お問い合わせ下さい!

Mak!
マックジャパン

営業時間　平　日 AM11時〜PM7時
(両店共通)　土　曜 AM10時〜PM7時
　日・祝 AM10時〜PM6時

本　店

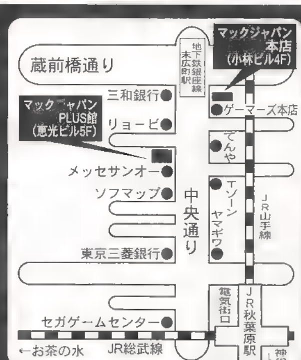
東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-3255-0737
FAX 03-3255-0738

プラス館

東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-4555
FAX 03-3255-4556

e-Mak!

URL http://www.mak-jp.com
e-mail makplus@mak-jp.com



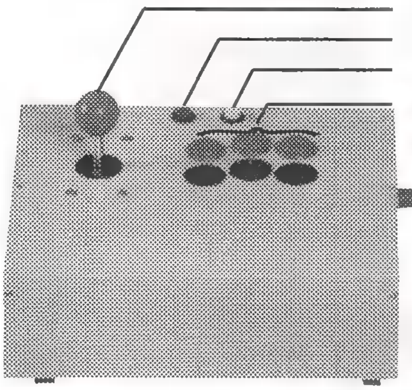
www.mak-jp.com

これぞ究極のゲーマー最終形態

本格アーケードゲーム・コントロールボックスの廉価版

プロファイターワン 17,800円(税別)

JAMMAハーネス付き



8方向レバー
クレジット
スタート
ボタンは6つまで拡張可能
（通常は上3つ）

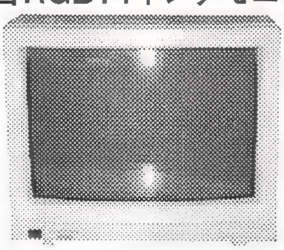
ボタン・レバー類は新品ですが、電源は中古になる場合があります

プロファイターワンの特徴

- ●少ないスペースで即プレー !!
- ●JAMMAハーネス付属なので、欲しかったゲーム基板も今日からすぐにプレーできます
- ●シンプルな構造なので、初めての方でも楽々メンテナンス（ボタン交換など）
- ●オーダーに応じて、コントローラーなど自分流にパワーアップ　※別途送料がかかります
- ●RGBモニター専用機なので、これ以上の画質は望めません　※ビデオ端子、S端子対応はTELにて

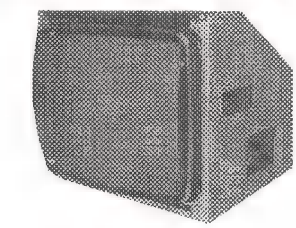
モ ニ ター

15kHz（ＴＶも見れる!!）
中古RGB14インチモニター



品切れ御免！
12,800円(税別)

15kHz⇔24kHz（両対応）
20インチ新品モニター



タテ置きO.K
28,000円(税別)

その他・パワーアップ

RGB21ピンケーブル…………3,500円(税別)

プロファイターワンパワーアップ料
※プロファイターワンご購入の際お申し付け下さい

- ● 6つボタン対応（ボタン、キックボタン対応ハーネス付き）…2,500円(税別)
- ● 周波数連射（ボリュームにてスピード可変可能）…1,800円(税別)

シンクロ連射基板（ハーネスと基板の間に差し込むだけです）…6,000円(税別)

シグマ電子製コントロールボックスAV6000…26,000円(税別)

AV6000用コントローラー 8000TB…15,800円(税別)

中古筐体カプコンミニキュート（2レバー12ボタン）…20,000円(税別)

今月の店長のおすすめ 中古基板屋“タイムマシン” さんTEL(042)328-7233

※ 上記の商品には、送料と消費税は含まれておりません。　近日ホームページ開設予定 !!

お問い合せは

営業時間
09:00~21:00

（イーネット）
e-ねっと

TEL (082)285-0822

〒732-0052　**FAX (082)568-0165**
広島市東区光町1丁目11-5チサンマンション619

通信販売について

●お申込方法
お電話にてご希望商品の在庫をご確認の上、
合計金額（税込）をご確認下さい。

●お支払方法
ご注文の日から1週間迄に下記の3つの方法よりお支払下さい。
1週間を過ぎますと無効となります。　ご注意下さい
① 銀行にてお振り込み　広島銀行 段原支店(普) 1102766　イーネット
② 現金書留にて左記住所に郵送
③ 佐川急便にて商品代引き

①、②は入金確認後、商品を発送致します。（送料は着払い）
③は商品致着後、佐川急便のドライバーさんに現金をお渡し下さい。

●キャンセル
商品致着より3日間有効。送料はお客さまのご負担となります

日本ゲームセンター協会

JAPAN GAMECENTER ASSOCIATION
PRESS ROOM
[Second issue]

今回のJGA PRESS ROOMは、加盟店全店舗リストです。前々回に掲載した際に「日本ゲームセンター協会のお店ってどこにあるんですか？」等々の問い合わせを頂きました。このことから、今回はそれらのお店の店舗リストを掲載いたします。下記のお店ではゲームイベントやハイスコアランキングなどを行なっていますので、お近くの方はぜひお立ちよりください。

■日本ゲームセンター協会登録店舗

（1999年11月現在）

都道府県	店舗名	住所	TEL
秋田県	ワンコインA館	秋田市手形山崎町8-17	(018)831-5451
岩手県	テクノワールド	水沢市佐倉河字後樋41-1	(0197)22-6551
宮城県	ゲームパラダイス　パインズ	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1	(022)374-3451
〃	ゲームゾーン　タッチ	登米郡迫町佐沼字中江4-15-1	(0220)23-2022
〃	アクライム塩釜店	塩釜市尾島町4-1　塩釜松竹ビル	(022)367-5678
山形県	プレイゾーン　ジャック＆ベティ	山形市東原町１丁目2-13	(023)625-5533
〃	メガ・マジック	天童市東芳賀２丁目8-25	(023)655-5523
〃	JB'S	鶴岡市西新斉町7-3	(0235)25-8585
福島県	ネバーランド	郡山市中町7-16　安積野ビル	(024)921-7010
茨城県	ゆにろーず角崎店	稲敷郡新利根町角崎字南上町1649-7	(0277)60-6060
〃	ゆにろーず友部店	西茨城郡友部町小原字前田4437-1	(0296)78-4100
栃木県	大田原スポーツランド	那須郡西那須野町一区町104-60	(0287)36-7137
〃	たつみスポーツセンター	日光市野口40	(0288)53-5338
〃	アミューズメントたつみ	宇都宮市江野町２番10号	(0286)36-2868
〃	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市睦町7-3	(028)632-5006
〃	ゲームパークシーホース	鹿沼市村井町188-8	(0289)63-5962
〃	バズ	下都賀郡国分寺町医大前3-1-1	(0285)40-1291
群馬県	オーキッド	太田市東本町23-24	(0276)26-0538
〃	アミューズメント・ミルキーウェイ	館林市東美園町30-15	(0276)75-8150
〃	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町字内町370-1	(0273)64-8183
埼玉県	オリンピア	大宮市仲町１－２４	(048)647-7465
〃	GAME INN SAM蕨東口店	蕨市塚越1-2-5　パークプラザビル２Ｆ	(048)444-9025
千葉県	フェリシダ中央店	千葉市富士見2-8-1	(043)222-5610
〃	ゆにろーず千葉ニュータウン店	印西市船尾字平蔵地400-3	(0476)47-3730
〃	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1	(043)424-6070
〃	トッピー木更津店	木更津市桜町2-7-5	(0438)37-1925
東京都	ゲームファンタジア日暮里	荒川区東日暮里5-51-12　田中ビル２Ｆ	(03)3805-9801
〃	ゲームUFO	町田市原町田4-7-3	(042)725-7033
山梨県	ハイテク遊園ニュースター	甲府市国母5-20-16	(055)228-8923
〃	ドリームインスクランブル	甲府市丸の内１丁目16-14	(055)232-0193
長野県	ほたる峡ゲームセンター	上伊那郡辰野町上平出150	(0266)41-4004
〃	空想科学遊園　夢空間ファンタジー	茅野市ちの2730	(0266)72-5339
新潟県	フリータイム	岩船郡神林村大字久日129	(0254)66-7858
静岡県	スポーツランド　ウイング	藤枝市築地552-1	(054)644-0655
〃	アップル流通店	静岡市東八千代1-7-8	(054)261-9109
〃	アップル駅南店	静岡市豊田1-12-1	(054)281-7789
〃	アップル清水店	清水市春日町1-8-18	(0543)51-1479
〃	アミューズメントスクウェアー三島	三島市本町9-1	(0559)71-7997
愛知県	アミューズメントパークアリス金山店	名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビルＢ１	(052)322-7237
滋賀県	オートレストラン「ウーホー」栗東店	栗太郡栗東町出庭字蝉ケ町536	(0775)53-6256
岡山県	テラ	岡山市益野246-1	(0869)43-8187
広島県	ブラックジャック広島店	広島市中区新天地1-21	(082)246-4352
香川県	サーカス・サーカス　ライオン店	高松市百間町9-5	(087)821-5128
〃	スカイキング	高松市藤塚町1-17-1	(0878)34-7591
愛媛県	グラントシティMG	松山市余戸南4-18-18	(089)971-3711
福岡県	ゲームプラザ遊BOX	北九州市小倉北区魚町1-6-4	(093)522-7058
〃	アミューズメントスペース　マック黒崎店	北九州市八幡西区黒崎2-1-10	(093)645-1885
大分県	ゲームプラザ　アンアン大分店	大分市高城新町1-8	(0975)53-3588
佐賀県	ゲームプラザ　アンアン佐賀店	佐賀市中小路1-18	(0952)29-0264
沖縄県	アミューズメントスペース　イーグルⅡ	浦添市勢理客350	(098)875-0088
〃	アミューズメントスペース　イーグル	宜野湾市真栄原2-12-5	(098)899-1322

ゲー事典　日本ゲームセンター協会では、ホームページも公開してるぞ。上記のお店やイベント等の詳しい情報など、随時アップされているのでインターネットの接続環境がある人はのぞいてみるといいだろう。URLは【http://www.gamer.to】イベント情報のみならずコミュニケーションボードもあるので、どしどし参加しよう。

ゲエセン皮算用

最終回 お題『50％』

2択といえば、格闘ゲームにはつきものの丁半バクチ。「どうして俺の2択は思ったように成功しないんだろう」なんて思ったことはありませんか？　今回は、2択の落とし穴について考えてみることにしましょうか。

文：善之字元帥　挿し絵：けそ

2択って何だろう？

　本題に入る前に、まずは2択の定義づけをしておきましょう。今回取り扱う2択というのは「異なる防御方法でないと防ぐことのできない2つの選択肢による攻撃」ということにします。例えば3D格闘ゲームなら中段攻撃と下段攻撃（ガード方向の選択）とか、投げと中段攻撃（技を出すか出さないかの選択）といった具合ですね。

　では、これをふまえた上で、次のような状況を考えてみましょう。

状況：バーチャファイター系の3D格闘ゲームで、少しだけスキのある相手の技をガードした。反撃として投げや打撃技が確定するほどではないが、こちらから中段攻撃と下段攻撃（どちらもダメージは同じ100とする）で選択を迫る程度にはアドバンテージがある。

　私ならこんなとき「当たる確率が50％、選択肢の平均ダメージが100だから1回の選択における期待値は100×0.5＝50。例えば相手の残り体力を150とすると、この選択を3回くらい繰り返せば勝てるな」などと考えてしまいます。まあ、瞬間的にこんなに考えているわけではないんですが、誰しも漠然とこのようなイメージは持っているのではないでしょうか。

2択の落とし穴

　ところが、実際にこういったチャンスが3回あったとしても、なかなか相手を倒し切れるものではありません。というか、むしろ倒せないことのほうが多いことでしょう。では、計算のどこかが間違っているんでしょうか？

　結論から言うと、この計算は2択＝成功率50％という解釈にそもそも無理があります。その理由は2つの選択肢がどちらも「打撃技」だからです。

　通常、格闘ゲームの打撃技は、技が出はじめてから実際に攻撃力を持つようになるまで、わずかなタイムラグがあります（これを技の「発生」と呼びます）。このタイムラグの長さは技ごとに違いますので、先ほどの例における中段攻撃と下段攻撃による選択でも、相手に当たるまでには時間差が存在しているわけです。

　技が当たるまでの時間に差があれば、ある時間帯までは立ちガード、それ以降はしゃがみガードという防御方法（下段攻撃のほうが発生が速いのであればその逆）を行なうことで、どちらの攻撃もガードすることが可能（いわゆるファジイガード）です。これは、こちらが完全2択のつもりで選択をしかけても、相手の実力次第でその成功率は低下してしまう可能性があることを意味しています。

どんどん下がる期待値

　それでは、先ほどの計算式を、相手がファジイガードをおこなうことも考慮に入れて考え直してみましょう。仮にファジイガードの成功率を25％だとすると、期待値50が25％の確率で防がれてしまうわけですから、真の期待値は50×（1－0・25）＝37・5という、意外に低い数値になります。

　この期待値だと、体力150の相手を倒すために確率上4回の試行が必要です。ファジイガードの成功率をかなり低く見積もってこのありさまですから、防御側のスキルアップ次第で2択1回あたりの期待値がどんどん下がっていくことは想像に難くないですよね？

憧（あこが）れの完全2択

　ひと昔前の3D格闘ゲームは、投げ技の発生は1フレーム（1／60秒）というものが一般的でした。そのため「最速で技を出さないと投げられるが、最速で技を出すとカウンターで打撃を食らう」という完全2択が多数存在していたことも事実です。しかし近年、投げ技の発生が次第に遅くなってきたことにともない、完全2択はきわめて成立しづらくなっています。

　そういったことをふまえた上で実際の対戦をながめてみましょう。自分の2択は決まらないのに、なぜか相手の2択は決まるように見える……、そんなときは自分より相手のほうが選択の内容をよく研究しているというケースがほとんどです。ここで「俺って運が悪いのかも」なんて考えてしまえば上達はそこでストップしてしまいますから、冷静に状況を分析して、より効率のよい攻撃と防御について考えてみるといいでしょう。

　……

ちょっと説教臭かったですか？



第1号から3回に渡ってお送りしてきた「ゲエセン皮算用」も、今回を持ってひとまず終～了～。機会があればいつの日かお目にかかることもあるかと思います。っていうか、善之字元帥は毎号攻略ページで皆さんとお目にかかってますね……。それではさようなら！ よいお年を（寒っ）。

ゲー事典　**ファジイってなんすか？**……本文中では中段・下段の発生フレームの差を突いたファジイガードを紹介したが、元祖ファジイガードはバーチャ2において自動2択を防ぐために開発されたもの。スペースの関係で具体的な方法については割愛するが、かなり面白い理論形態なので、興味のある人は調べてみては？

攻略特集

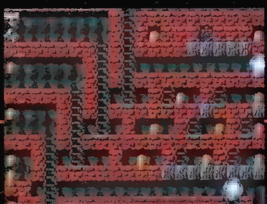
CONTENTS

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter

プレイ方法から覚えよう!!

AMUSEMENT KNOWLEDGE CHAPTER



Strategic Accelerator

多くの技を駆使して上達しよう!!

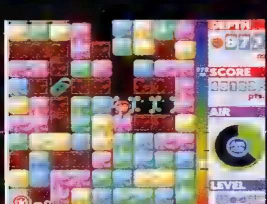
STRATEGIC ACCELERATOR



Enhanced Struggle Tactics

究極のテクニックを追及しよう!!

ENHANCED STRUGGLE TACTICS





隠しキャラ登場！

隠しキャラの紹介から、ステージ攻略まで、見逃せない情報を満載

隠し機体出現コマンド公開

コイン投入後、タイトル画面で以下のコマンドを入力し、直後にスタート

↑↑←↓↓→ABABA

Text:VMT-RED

復活！伝説の賞金稼ぎ達

戦士ガイン



自機名：魔導戦闘機ヴァルハライザー
好きな物：強くてたくましい自分
嫌いな物：自分より強い奴
サブショット：ワイルドアックス
チャージ：ぶった切りソード
ボム：超魔法ボンバー

溜め撃ちの「ぶった切りソード」は、ソロバンのそれとほぼ同じ性質のもの。サブショットの「ワイルドアックス」は、3連射のワイド系なので、ソロバンからスイッチした人は、守りに弱いという印象を受けるかもしれない。

移動スピードはカルテよりやや速いくらいで、ソロバンが遅く感じた人には使いやすいだろう。



サブショット・ガイン(右)の「ワイルドアックス」と、チッタ(左)の「サンダーボルト」



溜め撃ち・ガインの「ぶった切りソード」と、チッタの「魔人・マウンテン」

魔法使いチッタ



自機名：魔導戦闘機ガンダルフ
好きな物：おじいちゃん
嫌いな物：いじわる
サブショット：サンダーボルト
チャージ：魔人・マウンテン
ボム：超魔法ボンバー

溜め撃ちの「魔人・マウンテン」はカルテの溜め撃ちとほぼ同じ性質のものだが、出ている時間が微妙に長くなっている。一方、サブショットの「サンダーボルト」はソロバンのそれとほぼ同じ性質のため、ソロバンとカルテを足して2で割った機体、という印象を受ける。移動スピードはカルテとまったく同じ速さ。ボムは魔法と同じ。

お尋ね者バースティ



自機名：改造人間ロンゴ・スタスキー
好きな物：ファミリー
嫌いな物：金持ち
サブショット：狙う鉄球！
チャージ：地獄の電ノコ！
ボム：乱れノコギリの恐怖！

3人目の隠しキャラはなんと、バトライダーに出ていたバースティ。移動スピードの遅いグリムレンとほぼ同じパワータイプの機体だ。サブショットの「狙う鉄球」は、カルテのサブショットとほぼ同じもの。特徴的なのは、溜め撃ちの「地獄の電ノコ」で、巨大な丸ノコがホーミングして敵に突っ込んで行く。

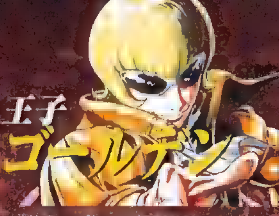


サブショット・バースティ(右)の「狙う鉄球！」と、ゴールデン(左)の「ラブショット」



溜め撃ち・バースティの「地獄の電ノコ」と、ゴールデンの「愛しのハニー達に」

王子ゴールデン



自機名：秘密戦闘機[illegible]ター2000
好きな物：世界中の女性
嫌いな物：[illegible]
サブショット：ラブショット
チャージ：愛しのハニー達に
ボム：[illegible]

これまたバトライダーキャラのゴールデン。溜め撃ちが設置タイプで移動スピードも速いことから、プレイした感覚からはかなりミヤモトっぽい印象を受ける機体だ。移動スピードは、ミヤモトより僅かに遅いくらいとなっている。サブショットの「ラブショット」は、グリムレンと同様、レバー入力で発射方向を変えられるタイプだ。

ゲー事典 魔法シリーズといえば、ゴブリガン兵のコミカルな動きが密かなお楽しみ。今回のヒットは、よそ見をしながら歩いてきて、味方の戦車に轢かれて死んでしまうヤツ。ステージ1で登場するが、ショットを撃ちまくっていると見ることができないぞ。

Amusement Knowledge Chapter

初心者必見!

お宝集めの基礎知識

普通にプレイしても充分楽しいゲームだが、お宝を狙って集めるとさらに楽しめる(苦しめる?)ことうけあい! お宝集めの基本を理解しよう。

お宝の出現法則

お宝を効率良く集めていくためには、必要なお宝を、計画的に狙って出せるようになることが重要。そのためには、敵を破壊したときのお宝の出現法則について理解しておくことが必要だ。

お宝が出現するのは、エレメンタルバースト(以下溜め撃ち)使用中に敵を破壊した場合である。溜め撃ち使用中であれば、溜め撃ち攻撃そのもので破壊した敵だけでなく、自機のメインショットで破壊した敵もお宝を出すことも覚えておこう(溜め撃ち使用中でもボムはダメ)。


溜め撃ち使用中であれば、メインショットで破壊してもお宝になる。

最も重要なポイントは、「シューズ」「フード」……といったお宝の「種類」は、敵の種類ごとに決まっているということ。もっと細かく言うと、その敵機を構成する「パーツ単位」でそれぞれに設定されているのだ。

例えば、1面で多数登場するリトルホアだったら、砲台部分は「フード」、本体部分は「シューズ」といったように、すべての敵(&そのパーツ)ごとに出すお宝の種類が決まっているのである。

もうお分かりだと思うが、狙ってお宝を集めていくためには、どの敵が何のお宝を出すのかを覚えることが必要不可欠。いきなりすべての敵について覚える必要は全くなく、ステージごとに主要な敵から順番に、少しずつ覚えていこう。


砲塔が「フード」、車体が「シューズ」と決まっている。

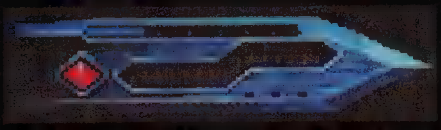
一方、お宝の「レベル」については、敵を破壊した瞬間の「お宝ゲージ」のレベルに対応している。これは単純に、レベル8の溜め撃ちで破壊した敵は、レベル8のお宝を出す、ということだ。

ただし、「お宝ゲージ」は、溜め撃ち発射後、一定時間でレベルが下がっていくことに注意。仮にレベル8で溜め撃ちを発射しても、後半は低いレベルのお宝が出る、ということを理解しておこう。

この性質を利用して、同じ種類の敵が多数出現する場所で高レベルの溜め撃ちを使い、お宝ゲージの減少中にうまく敵を撃てば、複数のレベルのお宝を一気に揃えることも可能となる。

もちろん、硬い敵やパーツを、お目当てのレベルで破壊するためには、ダメージ調整が必要な場合もある。

ゲージについて



「お宝ゲージ」は画面下に表示されていて、左端に小さい数字でレベルが表示されている。もちろん、お宝のレベルが8までだから、このゲージも8でMAXだ。「お宝ゲージ」は、ショットで敵を撃ったら、ショットボタンを押しっぱなしにすることによって溜まるようになっている。「お宝ゲージ」の下のゲージは「ボムゲージ」。地上物を破壊した後に出るボムアイテムを取るごとに溜まっていき、いっぱいになるとボムアイテムが入ったキャリアーが出現。

シークレットアイテムは特別

合計108種類のお宝は、88種類の通常アイテムと、20種類のシークレットアイテムに分かれている。これまでに説明したのは、通常アイテムの出現法則で、シークレットアイテムの出現法則は、さらに特別な条件が設定されている。

例えば、1面の「ヤシチ」をはじめとするカプコンアイテムは、ボムゲージ0であることが共通する条件だし、伝説の武器系など、ボムストック数4発以上という条件があるものも多い。

条件を満たさずに該当する敵を破壊しても、通常アイテムのお宝しか出ないぞ。

全108種類のお宝のうちわけ

ソード、ヘルメット、シールド、スタッフ、アックス、フード、アーマー、シューズ、リング、トレジャー、アクセサリ	11×8	計88
伝説の武器、フェアリー、ジュエル、カプコンアイテム	4×5	計20

重要! 回収状況の確認

効率良くお宝を集めるためには、どの種類の何レベルが抜けているのかを把握していなければならない。まずはステージクリア時の表示をよく見ておくのが大切だが、実際には、短時間で全体を把握して覚えておくのは難しい。

そこで役に立つのが、隠しコマンドによるINVENTORY表示。通常アイテムの回収状況を、プレイ中に確認できるのだ(シークレットアイテムは表示されない)。

表示が出るのは1種類ずつで、スタートボタンを押すごとに「フード」→「シューズ」……といったようにページが切り替わっていく。画面がやや見づらくなるし、ページ切り替えに気を取られてミスすることもあるかもしれないが、お宝集めには必ず役立つだろう。

INVENTORY表示の出しかた

スタートボタンを1秒以上押しながらショットボタンを押すと、INVENTORY表示が出る。スタートボタンを0.5秒以上押すか、ステージクリアすると消える。ただし、アイテムを一つも取っていない場合は表示できないので注意。


ページが切り替わる順番を覚えておけば完璧。

ゲー事典 INVENTORY表示のページの切り替わる順番は、「フード」→「シューズ」→「トレジャー」→「ソード」→「シールド」→「アックス」→「アーマー」→「リング」→「ヘルメット」→「スタッフ」→「アクセサリ」の順番となっている。ただし、最初に表示されるのが「フード」のページと決まっているわけではなく、一番最後に取ったアイテムのページから始まるようになっている。

CAPTURE THE STAGE 1

『侵略された村の平和を取り戻せ!』

1面だけあって難度は低い。まずは、小型戦車の出す「シューズ」&「フード」をコンプリートすることから狙っていこう。

王国首都の程近いところに、エレメンタル作用により永遠に浮遊し続ける岩盤地帯があった。その上に点在する集落の一つ「シャレスタ村」に、突如ゴブリン軍襲撃との報が入った。彼らの目的は村のエレメント鉱山だけではなく、浮遊岩盤の侵入要塞化にある事が判明。これを許すと、王国首都壊滅は時間の問題である。しかし、同時にこれはチャンスでもある。地上から離れた浮遊岩盤上では、[illegible]地底に逃げ込むことは不可能。まさに袋のネズミ状態である。全機に発進命令が下り、明日の勇者と一攫千金を夢見る者たちが明日を目指して次々に飛び立っていった。

お宝集めの方針

ステージ1は、道中のいたるところに出現するワイルドボアが「フード」と「シューズ」を出してくれる。

まずは、比較的集めやすいこの2アイテムをコンプリートして、ステージ1で倍率を3倍にすることを目標にしていこう。

ワイルドボアは、台車部分が「シューズ」、砲塔が「フード」を出すようになっている。ただし、一部に砲塔が異なるタイプの小型戦車が登場し、これらは砲塔部分から出るアイテムが異なることに注意してほしい。出現数は少ないが、マップで確認しておこう。「フード」「シューズ」の次に集めやすいのは、「アクセサリ」と「アックス」。「アクセサリ」は、スタート直後のフニクラック(編隊を組む丸いザコ)をうまく撃つのが大きなポイント。ここをうまくやれば、ステージ1でコンプリートすることも十分可能だ。

「アックス」は主にドリソルが出すので、こちらもできるだけ狙って集めていこう。レアアイテムは「ヤシチ」。ステージ前半のゴブリンキャプテンが出す。



フードとシューズは多く出るので、簡単にコンプリートできる。

コンプリート狙いの基本

いくら小型戦車が多数出現するといっても、適当に溜め撃ちを撃っているだけでは「フード」、「シューズ」のコンプリートは難しい。ワイルドボアが出現する場所ごとに、どこで何レベルの溜め撃ちを撃つのか決めて、お目当てのレベルを確実に回収しよう。

当り前のことだが、同じレベルの溜め撃ちを2回以上撃つ必要はない。レベル8の溜め撃ちを撃つ場所で、確実にレベル8のシューズとフードを回収しておけば、それ以降は(「シューズ」と「フード」のために)レベル8の溜め撃ちを使う必要はないわけだ。「ここはレベル8を撃って、あそこではレベル7を撃って……」というように、ワイルドボアが出現する場所で、各レベルの溜め撃ちをまんべんなく使っていけば、自然と各レベルの「シューズ」と「フード」が揃っていくだろう。

このような感じでお宝を集めるためには、ステージ1では普通にショットを撃っていられる場面はほとんどなく、大半の敵を溜め撃ちで撃つプレイが要求される。ボタン押しっぱなしでゲージ溜め→溜め撃ち発射の繰り返しだ。

マップ上に、どこで何レベルの溜め撃ちを使うかについて、現時点での筆者のパターン(メロバン使用時)を記入しておいた。コンプリート狙いのパターン作りの参考にしてみてほしい。

ヤシチとアクセサリ

ゴブリンキャプテンは「ヤシチ」を出すのだが、ボムゲージ0というのが条件。そこまでに、一つでもボムアイテムを取ってしまうと「ヤシチ」は出ず、「フード」になってしまうので注意しよう。

また、溜め撃ちのレベルはいくつでも「ヤシチ」は出るが、ここはなるべくレベル8を使うようにしたほうがいいだろう。ここでレベル8の溜め撃ちを使うようにすれば、直後に出るフニクラックで、かなり多くの「アクセサリ」を集めることができるからだ。



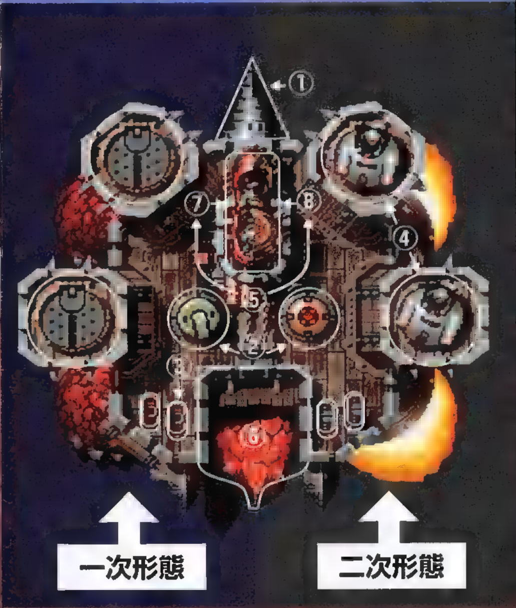
「ヤシチ」を出す場面は8レベルの溜め撃ちで。「アクセサリ」も揃えよう。



敵	アイテム	敵	アイテム	敵	アイテム
フニクラック	アクセサリ	メタルゴブリン(メタルパンチャー)	アクセサリ(ソード)	小型戦車	本体:シューズ ワイルドボア:フード マーダーボア:アクセサリ ツインボア:スタッフ
メカジック(赤・青)	スタッフ	ドリソル	アックス		
ゴブリンジャイロ	フード	ゴブリンソルジャー	フード	ギガンデッド	小砲台:フード 主砲:シールド キャタピラ:アーマー 本体:シールド
メカワイバーン(赤・青)	本体:シールド エンジン:アーマー	ゴブリンキャプテン	ヤシチ(フード)		

ゲー事典 ステージ1にはボムで破壊可能な背景(村人の家等の建物)が8箇所あり、常に8レベルのお宝が出る。ただし、これらを出すとステージ2の「伝説の剣」が取れなくなってしまうので、あまり意味はなさそうなのだが……。わざと死んでボムストックを回復するなどして、パターンに取り入れてみる? けど、残機があまり増えないゲームだしな～。

ガメグロン武装解説



各パーツと出現アイテム

①ケツドリル
リング
お宝ゲージレベル5以上で「もりのようせい」。
②A砲台
フード
第二形態でC砲台を全部破壊すると、同じ場所からA2砲台が出現。A2砲台は「アクセサリ」。
③B砲台
フード
④C砲台
リング
⑤子ガメハッチ
アクセサリ
第二形態時に、A砲台orC砲台をすべて破壊すると起動。子ガメ(フード)を射出する。
⑥本体弱点
財宝
ショット、マジックLV3以上かつお宝ゲージLV5以上で「ルビー」。
⑦艦橋部分
アクセサリ
ボムゲージ0・青属性時「トンボ」
⑧中央砲台
破壊不可能
艦橋部分を破壊すると出現。

STAGE 1 BOSS
巨大亀式攻城要塞兵器
ガメグロン

属性：灼熱の赤きエレメンタル「クリムゾンファイア」

自律式[illegible]重装甲大型[illegible]行戦車。「グレ[illegible]」に生[illegible]る[illegible]の巨[illegible]の甲[illegible]した物で、[illegible]重装[illegible]加え[illegible]ならば[illegible]行も[illegible]どの大出力を誇る。[illegible]

ボムゲージが問題

ボスが隠すシークレットアイテムのうち、条件にちょっと問題があるのが「トンボ」で、ボムゲージ0でなければ出ない。つまり、1面の道中でボムゲージを溜めなくてはならないわけだ。しかし実際は、お宝を集めながらボムアイテムまでしっかり回収するのは難しい。「トンボ」はステージ3で簡単に出せる場所があるので、1ボスの「トンボ」は無理に狙う必要はないだろう。「もりのようせい」と「ルビー」を狙っていこう。

第一形態

まず、ボスが地上を歩いている第一形態のうちに、ケツドリルを破壊して「もりのようせい」を回収。ケツドリルにダメージを与えるためには、上下に動くボスの動きを見ながらタイミング良く上を横切りつつ、撃ち込みにいかなくてはならない。このとき、A砲台やB砲台に狙い撃ちされるので、先にこれらを破壊しておくと、少しは安全に撃ち込み・回収できる。

ただし、A砲台は2門とも破壊せずに、1門残しておいたほうがいいだろう。2門とも破壊すると、第二形態になると同時にコガメハッチが開いてしまうからだ。また、B砲台をすべて破壊すると、その時点で第二形態へ移行するので、「もりのようせい」を回収するまでは1~2門残しておこう。

ケツドリルに対しては、溜め撃ち+ショットの撃ち込みでダメージを調整して、あと少しで壊れるようにしておき、最後はレベル8の溜め撃ち+ショットの撃ち込みで一気に破壊する。このアイテムは、低いレベルの溜め撃ちだと出ないので注意すること。

また、ガメグロン本体や砲台等は赤属性だが、ケツドリルには色属性がないので、赤・青いずれの属性で撃ち込んでもダメージ効率は同じ。落ちてくる「もりのようせい」を回収する時に、赤属性弾が邪魔になることがよくあるので、最後の溜め撃ちは赤属性で撃つようにしたほうが安全だ。


ボスの上を通って、ケツドリルに撃ち込みにいく。砲台には十分注意。


赤属性にしてあれば、回収も安全・確実にできる。

第二形態

ボスが離陸すると第二形態。適当に砲台を破壊してしまうと、すさまじい攻撃が始まってしまう。

一番まずいのは、C砲台が残っているのに艦橋部分に撃ち込んで、その下に眠っている中央砲台を出してしまうこと。これをやってしまうと、C砲台からの連射弾+子ガメの特攻+中央砲台の全方向弾による混合攻撃となり、とても避けきれなくなってしまうのだ。計画的に砲台を撃っていくのが重要。

まずは、艦橋部分になるべくダメージを与えないようにC砲台を撃っていく。C砲台をすべて破壊すると、A2砲台が出現しカメハッチが起動。こうなると、A2砲台からの全方向弾+子ガメの突進という混合攻撃になるわけだが、ボスの真正面でショットを撃ちまくって子ガメを処理していれば、避けるのはそれほど難しくない。A2砲台に対してはなるべく狙って撃ち込んで、早く破壊しよう。

また、このときは赤属性のショットで撃ち込むようにすること。ここで青属性のショットや溜め撃ちを使うと、ボスがすぐに破壊されてしまったり、艦橋部分がいきなり壊れたり、といったことになりやすいので要注意。

子ガメハッチは非常に硬く、簡単には壊れないので無視。A2砲台まで破壊したら、弱点の顔にレベル8の溜め撃ちで撃ち込もう。ダメージ調整がやや難しいが、条件を満たしていれば、シークレットアイテムの「ルビー」が出るぞ。


C砲台から撃っていく。艦橋部分になるべくダメージを与えないように。


C砲台、A2砲台を破壊してしまえば一安心。弱点にトドメを刺そう。

ゲー事典 「もりのようせい」も「ルビー」も、パーツに対する撃ち込み具合をうまく調整しないと毎回きちんと出すことは難しい。溜め撃ちの当てかたや、ショットの撃ち込み具合をある程度パターンにしていくことが必要だ。この手のアイテムは、グリムレンのように瞬間的に大きな攻撃力を発揮する溜め撃ちだと、比較的簡単に出すことができる。

CAPTURE THE STAGE II

「首都に向かう敵の船団を食い止めろ!」

2面は暗雲に覆われた空中ステージ。敵の動きもよりトリッキーに。「アクセサリ」と「アックス」を重視しつつ、武器防具全般の底上げを狙おう。

[illegible]

スタート〜中盤まで

まずレプラゴーンから「アックス」を入手。2面頭から溜め始めてもレベル8が間に合う。

メカワイバーンは、2体目を巻き込むように溜め撃ち(青)を放っては体当たりしてくるラッシャスラッシャを巻き込める。ここでラッシャスラッシャから「ソード」を複数入手しよう。直後ヨロイダーが2機登場。2機一斉に弾をばらまくが間は広い。左右に小さく動いてかわそう。初段は最下段中央が一応安全地帯。戦車が載ったヒュドライバーには多くのパーツがある。下表を参考にそっていないアイテムを集めよう。ヒュドライバーは赤属性なので溜め撃ちは青で。溜め時間の都合上、1機目で中〜高レベルのものを狙い、2機目は破壊。3機目で低〜中レベルを狙うのがいい。なお、急いで3機のヒュドライバーを破壊することに成功すれば4機目も登場する。

「アクセサリ」「アックス」のコンプリートを狙おう

2面は暗雲漂う上空が舞台となる。またまた序盤、特に難所と言える場所はないが、体当たりを仕掛けてくる敵が多いので、お宝ゲージをどこで溜めるかをしっかり把握しておくのがポイント。撃つべき敵はきちんと撃って、ゲージを溜めることも必要になってくる。指針としては、1面である程度数が揃った「アクセサリ」「アックス」のコンプリートを目標に、また武器防具系アイテム「フード」「アーマー」「ヘルメット」を出す敵が多く出現するので、この面でコンプリートの地盤を固めたい。

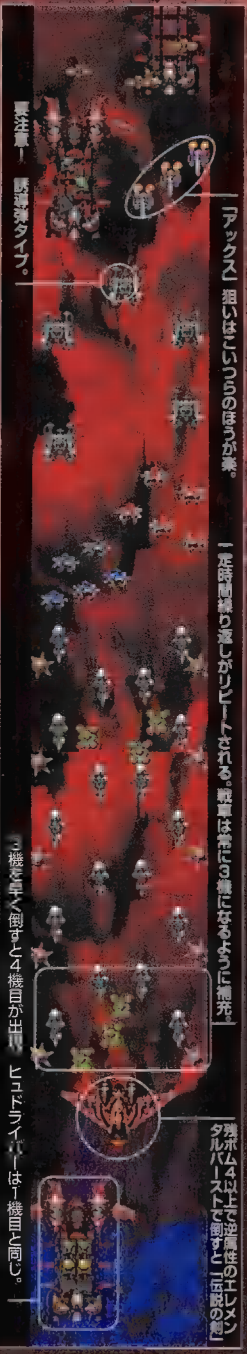
1面で×3になっていなかった場合は、最低限「フード」と「シューズ」は確実に揃えておこう。「シューズ」はステージ中盤のヒュドライバーとボスしか出す敵がいない。ともに属性を持つため、シンクロさせると失敗しやすいので注意。

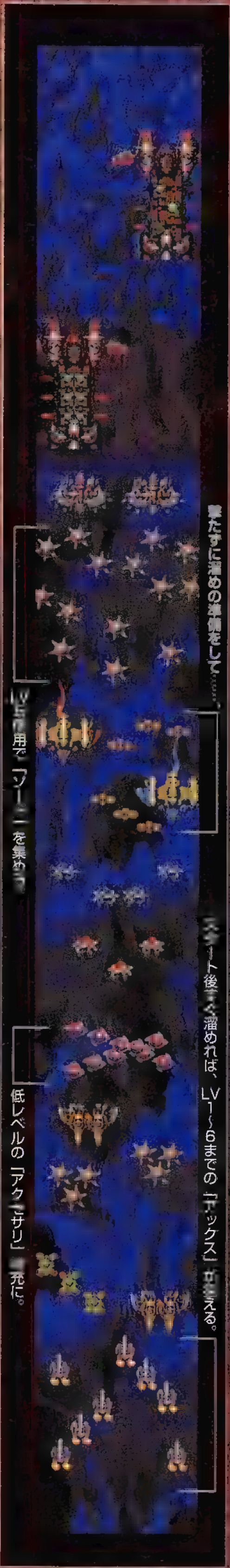
ケルベロンR&ケルベランB登場 逆属性で速攻破壊!

中ボスはボム×4以上&逆属性溜め撃ちで「伝説の剣」を出す。画面下を通ったときに色を判断。逆属性の溜め撃ちをタイミングよく重ね、ショットを連射し破壊しよう。ケルベロンRは自機狙いレーザー、ケルベランBは無属性拡裂弾で攻撃してくるが、ともにその前に倒せる。ただしランクが高いと倒せない場合がある。ランクはレプラゴーンで判断。自機狙い弾が混じっていたら、ランクが高い証拠。溜め撃ち2回で倒そう。

中ボス後は3種のザコが一定時間出続ける。中ボスを早く倒すほどこの時間が長い。小型戦車は厳密には3種あり、アイテムも異なる。バリバリ倒してゲージを貯め、高レベルの「ソード」、「アーマー」、「ヘルメット」を入手しよう。

メタルゴブリンは5機目が誘導弾を出す。撃たれる前に倒したい。





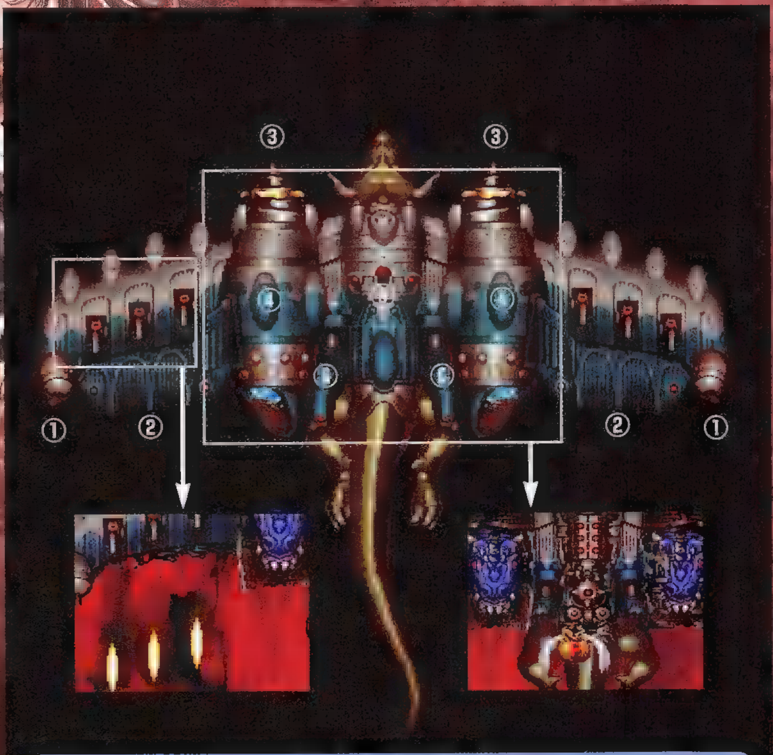
レプラゴーン	アックス	メタルゴブリン	リング	中心部(後)	アックス
小型戦車	アーマー+フード アクセサリ スタッフ	マトノイン2000	ヘルメット	後部エンジン	シューズ
ジムリム	ヘルメット	運搬戦車1	フード	フィン	フード
ラッシャスラッシャ	ソード	運搬戦車2	スタッフ	中心部(前)	アクセサリ
ヨロイダー	ヘルメット アーマー	運搬戦車3	アクセサリ	汎用砲台	フード
				ヒュドライバー 前エンジン	スタッフ

ゲー事典 スペースの都合で省略してあるが、敵&アイテム表の小型戦車(空中)は運搬戦車と同じく砲塔が3種類あり(台座はアーマー)、それによって出現するアイテムも変化する。普通の単砲型が「フード」、2連砲塔が「アクセサリ」、全方位に弾を撃つドーム状の砲塔は「スタッフ」だ。前半3機は単砲、中ボスの後は残りの2つが補充時にランダムで混じることがある。

STAGE 2 BOSS

全天候型巨大爆撃改造飛龍
ドラトリオン

属性：絶対零度の青きエレメンタル「エメラルドアイス」



各パーツと出現アイテム

①翼端砲→翼端カス	④エンジンカバー→顔
ヘルメット→アックス	フード→ソード
②フラップ	⑤胴体カバー→本体（弱点）
シューズ	胴体カバーはアックス、本体は財宝（宝箱）を出すが、残ボム×4以上でレベル8の溜め撃ちで倒すとエメラルドになる。
はがれ落ちて爆発するエフェクトあり。	⑥先っちょ砲→先っちょカス
③ドリペラ	フード→フード
シューズ	
ただしレベル5以上	
溜め撃ち（赤）で破壊すると風の妖精。	

ボス戦の基本方針

ボスへの攻撃は、胴体カバー及び左右のエンジンカバーを破壊すると弱化される。中央部への撃ち込みを極力避け、左右から戦力を落としていくのが基本方針。エンジン先端のドリペラをレベル5（赤）で破壊すると「風の妖精」が、ボス本体を残ボム×4以上かつレベル5以上（赤）で倒せば「エメラルド」が出る。ここではこれら10万点アイテムを狙う方針でいくが、とにかく倒したい場合もパーツのはがし順などは参考になると思う。

ドリペラ破壊までの道のり

始めは左右エンジン中央部から5ウェイ、エンジン下部から自機狙いの連なり弾とバーナー攻撃。バーナーは青属性で最下段にいれば当たらない。本体からは4方向への連なり弾×3。これにエンジンと胴体の間にある先っちょ砲から自機狙いの細弾、フラップからの弾が加わる。

まずは溜め撃ち（赤）で片側のフラップを破壊。このとき胴体カバーにあまりダメージを与えないように注意しつつ、ショットで先っちょ砲も破壊。カルテは胴体にサーチしてしまうため、基本的にドリペラを狙うとき以外はメインショットで戦おう。

次にエンジンカバーを破壊し、ドラゴンの顔を露出させる。ソロバンとグリムレンは、ここから1〜2回レベル8（赤）を繰り返せばドリペラを破壊できる。ミヤモトは画面端にエレメンタルバーストを設置し、ショットで顔を破壊、同様にレベル8でドリペラもショットで壊す。ホーミング性能のあるカルテは、顔を破壊するまではショットで撃つ。ドリペラが残ったらレベル8で勝負をかけよう。溜めている間は、尾翼の下に空間があって弾避けしやすい。

次に反対側のエンジンを破壊しにいくわけだが、残ったエンジンカバーを破壊した時点でボスの攻撃方法が変化する。左右端にある翼端砲が開いて回転弾（5発ワンセット、方向固定）、羽根の砲台×3（破壊不能）からは真下に細い弾を撃ってくるようになる。また胴体カバーからの攻撃は4ウェイのみになるが、常に垂れ流し続けるように変化する。

まず翼端砲を破壊し、羽根からの弾に注意しながら同様の手順でドリペラを破壊しよう。



片側ずつ処理。くれぐれも胴体にダメージを与えすぎないように。

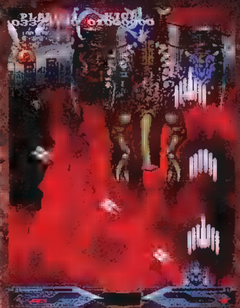
妖精を取ったら……青属性でゲージを溜める

ここまで胴体カバーを壊さない理由は、破壊すると本体の攻撃がホーミングミサイルに変わるため。これだけならいいが、さらにダメージを与えるとバラマキ弾と3ウェイが加わり、溜めながら避け切るのは困難。この状態では無理せずボスを倒してもいいだろう。

妖精×2の後は、胴体カバーに赤属性のショットを撃ち込む。カバーがはがれたらすぐに青属性にチェンジ。以後ショット（青）でミサイルを破壊してゲージを溜めていこう。一定ダメージで、本体からの攻撃に前面の攻撃が追加される。これは大きく回り込むか、正面で小さな動きでかわす。ゲージが7〜8になったら溜め撃ち（赤）を放てばボスは撃沈するはず。モタモタしているとボスに逃げられてしまうので、迅速に妖精を取るよう心掛けよう。



カバーをはがしたらすぐに溜めに入って属性を青に変更しよう。



青属性でミサイルを撃ってゲージを溜め、高レベルで放つのだ。

ゲー事典 2面中ボスで「伝説の剣」、2面ボスで「エメラルド」を狙うにはボム×4以上である必要があるが、3面の前半の巨大戦艦の左舷エンジンからは、ボムゲージが0だった場合シークレットアイテムの「モビちゃん」が出現する。これを考えるならば、2面道中でボムが4つになった時点で輸送艦のパーツ（＆運搬戦車）が出すボムアイテムを取らないようにしていこう。

Lode Runner The DIG FIGHT VERSION B

システム変更＆細かい調整により、ウデに合わせた楽しみ方ができるようになったぞ！

担当：はまー

VER.Bはココが違う！

1 コース選択方式の変更

以前は各ワールドごとに5ステージを分岐しながら進んでいったが、VER.Bでは「初級」「中級」「上級」のそれぞれ2コースと、「超達人」の計7コース（分岐無し）に変更された。ステージ数もそれぞれ異なり、難度の高いコースほど多くなっていく。

2 タイム増減量の調整

VER.Bでは、ステージクリア時にプラス2分、リタイア時にマイナス1分と、かなりタイムが減りにくくなっている（時計のプラス30秒、ミスのマイナス1分はそのまま）。

3 ステージ構成の調整

基本的には前バージョンにあったステージがそのまま使われているが、一部配置や金塊が異なっているなど、細かい変更も施されている。また、それに伴って敵のアルゴリズムも一部変わっているようだ。

4 移動速度のアップ

わずかにだが、マイキャラの移動スピードがアップしている。前作では、一部のステージで非常にシビアな操作タイミングを要求されたため、VER.Bでは「ブロック」さえミスしないように掘れれば、基本的にはクリアできる。

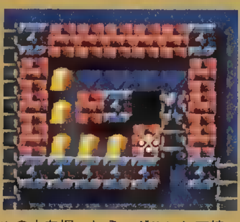
基本テクニック1 時間差掘りを覚えよう

中級終盤～上級以降のコースになると、単純に金塊目指して近づくように掘るだけでは行き詰まりになってしまう場面が数多く出てくる。そこで覚えておきたいテクニックが「時間差掘り」だ。これの典型的なパターンが、右下の写真のような地形で、見てもらえばわかるように、このまま普通に金塊を取りに行くと手詰まりになってしまうので、あらかじめ※の場所に脱出口をつくっておかなければならない。

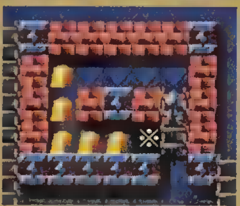
ただし、あまり早くここを掘っても、今度は金塊を取るためのルートがなくなってしまう。そこで、まずは※の上まで掘ったところでしばらく待ち、埋まりかけたところを見計らって※を掘る。すると上の金塊へのルートができるので、※は※が埋まる前に素早く取ってしまえばいい。

ステージによって地形はさまざまだが、素直に取れない金塊のほとんどのパターンは、この「時間差掘り」の応用だと思っていい。

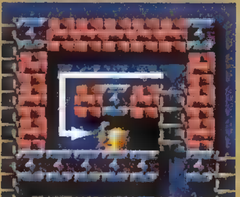
とりあえず最初のうちは、スタート地点に戻ることを基本にしつつ「脱出ルート」を探す努力をしよう。



※の上を掘ったら、ガマンして待つ。



※を掘った直後にブロックが埋まるようにすれば……、



閉じ込められる前に全部取れるぞ！

基本テクニック2 予約掘りも覚えよう

①の時間差掘りでは、「脱出口確保→ルート確保→金塊→脱出」という流れになるが、なかにはそれだと間に合わない場合も出てくる。

理論的に考えてこの方法しかないのであれば、「ルート確保→脱出口確保→金塊→脱出」というパターンも試してみよう。

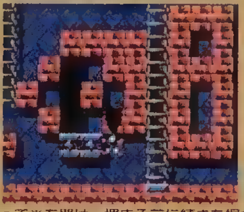
脱出口掘りのために待っている時間を利用して、ルート掘りにかかる時間をできるだけ短縮するのである。

もちろん、ルート部分を掘りすぎると脱出口の位置へ戻ることができなくなってしまうので、どこまでが安全かを見極める必要はある。

それでも間に合わないようであれば、まったく違うアプローチでないと取れない可能性が高い。



※の1つ手前を時間差で掘っておき、ブロックを1つ壊しにいく。



戻って※を開け、埋まる前に続きを掘れば……間に合った！

埋まる順番を考える

パズル的な「掘り」の概念を突き詰めていくと、結局は「どういう順番でブロックに埋まって欲しいか」ということになる。埋まってほしい順番というのは、要するに掘らなければいけない順番ということ。「その順番で掘るためには、まずその足場のためにここが掘られて（埋まって）いなくてはいけない」……という感じで、だんだん脱出ルート確保までの道のりは長くなってくる。最初のうちは、この応用パターンの多さに頭を悩ませることだろう。

しかし、掘ったブロックが一定時間で埋まってしまうかぎり、組み合わせ数の「上限」は決まっている。ギリギリまで動き続けるとしても、せいぜい「時間差掘り×2＋予約掘り×1」程度。時間が減っても焦らずに、30秒ほどじっくり考えてみれば、アッサリと解法が分かることも少なくないはずだ。

「埋める」ことは必要か？

ザ・ディグファイト独特の要素である「埋め」。これによって「高等テクニックが必要なところも簡単に抜けられる」ような気がするが、実際にはパズル的に難易度が下がる場面というのはほぼない。

ただ、ザ・ディグファイトに時間制限がある以上、このゲームにおいてプラスに働かせることはできる。

例えば、単純な形での時間差掘りであれば、一気に脱出ルートを掘りきってから足場を埋めたほうが早いし、敵を埋める時も、2マス以上ならべて待つよりは1ブロックで強制的に埋めたほうが得。

また、操作ミスで隣りのブロックを掘ってしまった場合などでも、状況によっては埋め直して正しいルートに修正することができる。

ゲー事典 ワンポイントアドバイス1：クリア直前で敵に囲まれてしまったら、リトライせずに体当たりしてしまおう。1分ソンしても、最初からやり直すよりはロスが少ない。ただし、動けない間もブロックは埋まってしまうので、閉じ込められないように。

上級A ステージ12



何度も厚い地形を掘り進むことになるので、混乱しやすいうえに時間がかかる面。ただ、パズル的に難しい部分はほとんどない。降りる地点は、1↓2↓3↓4↓5の順。敵の一番右側のヤツは、いったん右に出てからでないと、くぼみまで誘導することができないので注意。右上の金塊は、一番最後に取ると安全だ。

上級A ステージ11



開始直後の右の敵は埋めて※に出現させ、足場にする。右下の金塊群は、時間差掘りの必要なし。中央は時間差+予約。左下は予約1回ですべて取れる。上の3エリアのうち左上は、よく見るとハシゴの下にバーがあるので、これを利用して取る。右上は、1 2 3 4 5↓1が埋まり始めたら6↓1 2 3 4 5↓…といった感じで。

上級B ステージ12



まずは左側。ブロックを時間差で掘って上に戻ってからジグザグに下りてくれば、最下層の金塊は簡単に取れる。右下は、敵を利用して4つ取り、帰りがけに2つ取ればOK。左上は3ついっぺんに取ろうとせず、脱出口2345を掘る前に1つ、掘った後2つで。中央下の7つは、取った後※部分にハシゴが現れるので、降りても大丈夫だ。

上級B ステージ10



左側と右上はほぼ問題ないが、敵の追撃が意外とやっかい。左側の金塊をすべて取ったら、スタート地点まで誘導してから右上へ行くと、最低1匹はそのまま左のハシゴに引っかかってくれる。一番右の3つの金塊は、3つのハシゴを利用して脱出ルートを確保しよう。斜線部分のブロックを掘るときには、順番に十分注意すること。

超達人 ステージ15



敵を倒して左上に封印したら、まずは左側を取る。斜線の部分をうまく掘れば左下を取ることができるが、かなりギリギリ。先に※を取っておかないと間に合わない。右上は一見単純そうだが、高速な時間差+予約のコンビネーションになっている。右下は、1→2と1マスずつ右にずらすことに気付けば楽にクリアできるはず。

超達人 ステージ13



敵に乗って移動することになるが、順番が超重要。Aの2匹を利用して中央上へ移動したら、BとCを1へ落として、再び中央上へ戻る。先ほどのA2匹を2へ落としたら、Dを利用して左下3つをゲット。※の金塊は敵に取らせ、自分は上を歩いて右に逃げ、ハシゴの右側へ誘って倒そう。後は1の2匹を解放して金塊を取り、脱出。

ゲー事典 ワンポイントアドバイス2：8方向レバーの場合、直角移動の際は斜めに入れておくとスムーズに曲がれる。ギリギリの時間差などでは4方向レバーに比べて意外と差が出るぞ。できるだけ8方向のお店で遊ぶか、店員さんに頼んで換えてもらおう。

AQUA RUSH™ アクアラッシュ

手がつるまで連打！
死ぬまで伸ばせ！

今回は初級後半面をMAP付きで攻略。エンドレスモードもかなり熱いぞ。

© (株)ナムコ
担当：京城



ひたすら[illegible]ことく埋めるべし。突っ込め[illegible]突っ込め！

挑戦！ エンドレスモード

出現方法：コインを入れ、ボタン3つ押しながらスタート

ようやく公開された、隠しモード「エンドレス」。エンディングでコマンドが表示されるので、だいぶ前から知っていた人も多かったのではないだろうか。

このエンドレスモードは、通常モードと違い、[illegible]がってくる地形をひたすら消しまくるモードだ。このモードには面クリアの概念はないので、ブロックが積み上がってしまうまでゲームが終わらない。

当然ゲームはノンストップで進行するので、[illegible]一切ない。まさに集中力勝負のモードであるといえる。

一応せり上がってくる地形は毎回同じなので、「この辺は地形がスカスカだから、いっぱい伸ばしておこう」とか「真ん中に長い穴があるから急いで伸ばそう」という風に攻略していく[illegible]。

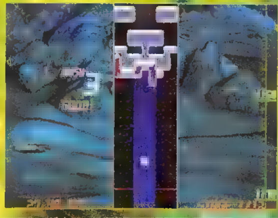
また、[illegible]ばかり[illegible]わ[illegible]いる[illegible]ある事は[illegible]で、安心[illegible]まあ[illegible]りあえ[illegible]ただけで[illegible]。

○を早く伸ばす方法

[illegible]じ[illegible]にはならないが、地形に引っかからないので非常に[illegible]横幅1マスの[illegible]ブロック。

実[illegible]ブロック、[illegible]のボタンを同時に連射すると、1つだけボタンを連射するより早く伸びてくれるのだ。

ブロックの速度が遅い後[illegible]で、うまく[illegible]。


3つのボタンを同時に連射[illegible]約3倍!?

レバー下を活用しよう

前号で紹介[illegible]を[illegible]。

この[illegible]ロックが少ない時に、積極的に使っていくといい。

地形がスカスカの時はとにかくブロックを伸ばし、逆の時はきちんと形を整えてラインを揃えるのがセオリーだ。



レバー下+ボタンをうまく[illegible]ていこう。

決め打ち推奨！

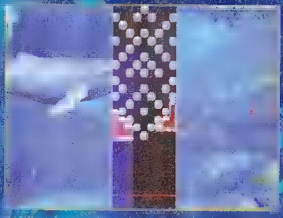
上[illegible]の後[illegible]面ともなるとブロックの[illegible]スピードも[illegible]い上に、スタート直後の地形[illegible]った所にブロックが置けない事も多い。

そこで、状況を見てブロックを置くのではなく、[illegible]ら置く場所を決めておく「[illegible]打ち」をお勧めしたい。

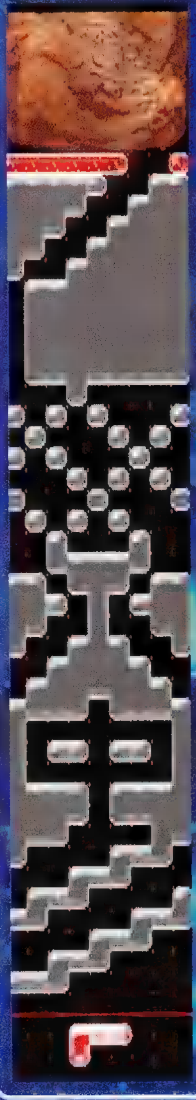
このゲームのフィールドの横幅は[illegible]マス。そしてブロック幅のほとんどが3マス。

つまり[illegible]真ん中[illegible]マスという単位で[illegible]、左右にブロックを移動させるときは[illegible]マスだけ移動させてブロックを押し込み、間[illegible]で[illegible]3つ[illegible]して[illegible]間を埋めるようにする。

こうすれば[illegible]ラインが[illegible]れた[illegible]の状況の変化も気にする事なく、[illegible]て[illegible]でしまう事もなくなるはずだ。


左端、右端、真ん中、というように置いていこう。

初級 8面



この辺りになるとブロックを1度置き間違えると、そのままもっていってしまう事が多くなるので、特に開幕は無理をせず地道にラインを消すようにする。
スタート直後の地形が高いステージはあまり考えずに左、右、真ん中とつみおちでブロックを落としていくといいだろう。
ある程度しのいだら真ん中に長い穴が開くので、力の限りブロックを伸ばして入れよう。その後、後半の右端にある長い穴に棒を入れる事ができれば、この面はクリアしたも同然だ。
逆にここで出遅れるとその後の展開がかなり辛くなってしまうので要注意だ。

初級 9面 SEMI FINAL



まず真ん中を埋めてラインを消すと、左右端に長い穴が開くのでブロックを力一杯伸ばして入れよう。
一盤の○が斜めに並んでいる地形は、一見キツそうに見えるが、左にブロックを積んでいれば右側をある程度消すだけで簡単に突破できる。
ただここを消した後一気に地形が変化するので、慌てないように。置き間違えないのがポイントだ。
後半は地形の谷ができるので、凹型にブロックを伸ばしていこう。そうしないと地形のせり上がりに押されてしまう。
とにかくこの面は中盤でブロックを置き間違いやすいので覚えておこう。

初級 10面 FINAL



初級の最終面だけあって、開幕の地形はかなり高い所から始まる。この面も自分の判断力に自信が無い人は、決め打ちでブロックを消していくといいだろう。
また中盤はスカなので、すぐにラインを整備することが難しい。ここではとにかくブロックを長く伸ばして地形を確保していこう。
終盤は自然にデコボコした地形が残るので、地形を読み間違えないように。ここでも決め打ちが非常に有効だ。
見事初級モードをクリアしたら、次は残る上級モードに挑戦してみよう。初級モードをクリアできる実力があれば、10面くらいまでは、すぐに進めるようになるはずだ。

開発 vs アルカディア



去る3月某日、ナムコ開発VSアルカディア選抜、アクアラッシュ対戦対決が行なわれた。深海が舞台のアクアラッシュにちなんで、負けた方が寿司をおごらねばならないという罰ゲームがその場のノリで決まったこの戦い、白熱のバトルが展開された。
結果は……ええ負けましたよ。負けましたとも。当然編集部の上司代は経費で落ちるわけもなく自腹。回るやつでかんべんしてもらいましたけど……。



積み上がる絵皿を前に勝ち誇る開発陣。アンタら、遠慮ってモンがないんか!!



対戦モード京城の勇姿！（で、結局惨敗。）

ナムコ・オフィシャルタイムアタックランキング継続実施中!!

ナムコワンダーページにて、ランキングは随時登録受付中だぞ！

登録方法

1. 練習、初級、上級の各コースをクリアすると、クリアタイムに応じてパスワードが画面に表示されます。
2. iモード（携帯電話）を持っている人は、その場で画面上に表示されたパスワードを入力します。iモードを持っていない人は、この際買い換えるか？、パソコンから入力します。パソコンから入力される方はメモるのを忘れないように。
3. 入力後はリアルタイムで上位50位までランキング表に掲載されるので、自分が何位かすぐ確認することができます。

ゲー事典
ナムコワンダーページURL：http://www.namco.co.jp
iモードURL：http://www.namco.co.jp/i/



バルログ再び、眼前に立ちふさがる！

最終防衛ラインには、あの忌まわしき空中戦艦の姿が。構造がより複雑になり、強敵もまた手ぐすねを引いて待ち構える……

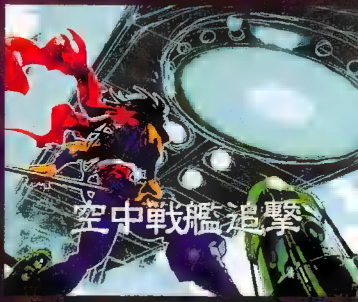
Text:MVP



前作とのカップリングでPSに完全移植。2ではあの飛燕が使えるなど、新要素も満載だ。

MISSION 4

「空中戦艦追撃」



SCENE-1 赤道マライ諸島上空 戦艦バルログ警戒空域

敵の飛行輸送機（以降、機体と表記）の上をジャンプで乗り継いでいき、戦艦バルログを目指すシーン。機体から落ちるとダメージを受けるので、ダッシュ2段ジャンプを駆使して飛び移っていこう。2段ジャンプをするときは、2回目のジャンプボタンを遅めに押して飛距離を稼ぎつつ、次の機体の位置を把握していくのがポイント。ジャンプ中はレバー左右で制御できることも合わせれば、容易に移ることができるだろう。

最初の機体から次の機体にジャンプで飛び移ると、前方と上方に機体が見えるはず。ここは分岐点となっている。前方に進んだ場合は何もないが、上方に進めばパワーアップがあるので、迷わず上方の機体に飛び移ろう。

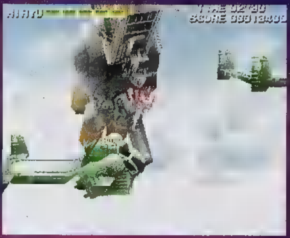
上方の機体に飛び乗って進むと、パワーアップがあるのでこれを取ろう。この機体からさらに右へ進み、数えて4つ目の機体の先には、上昇していく機体がある。

この機体には、ここまで速攻で進んできた場合のみ、ダッシュ2段ジャンプでギリギリつかまることができるぞ。うまく乗り移れた場合は、その先にある点数アイテムやMAX&回復アイテムがご褒美として取れるというわけだ。急いで進んで、ぜひともこれらのアイテムを取っておこう。

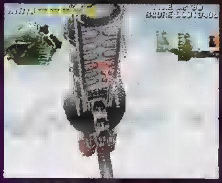
ただし、上昇する機体に飛び乗ったあとは、すぐにダッシュジャンプをしてはいけない。というのも、ジャンプをした瞬間に上昇してくる機体に追いつかれ、ジャンプにならずにそのまま落ちてしまうことが多いからだ。機体に飛び乗ったあとは少し待って、上昇が終わってから次の機体に飛び移るようにすること。



上の機体に飛び移ってパワーアップを回収しつつ右で進もう



数えて5機目の上昇する機体にうまく飛び移れたら成功!!



上昇する機体からすぐにジャンプすると、引っかかって落ちてしまう。

BOSS: SQUAD LEADER

スタート直後にダッシュして、すぐに2段ジャンプでボスの機体に飛び乗ろう。そうしたらレバーを逆方向に入れて急停止、あとはボスをひたすら斬っていけばいい。急停止をせずにレバーを入れっぱなしにすると、画面の右端から墜落してしまうので注意!!

ボスはダメージを与えている限り攻撃してこないが、空中に現れるドール（ザコ量産型）はソロ同様3WAYの弾を撃ってくるので気をつけよう。

SCENE-2 戦艦バルログ尾部外殻

バルログの外壁を進むシーン。ここは強い向かい風が吹いており、ジャンプ中は後方に流されるので注意！ また、常に空中機雷がくるので、ダッシュやスライディング斬りの駆使は必須だ。

さて、最初の砲台を破壊したら上の鉄骨に張り付き、これをよじ登って進もう。正面ではなく上へのルートを選択する理由は、敵の攻撃が少なく、なおかつブーストアイテムが取れるからだ。

少し進むと画面が止まり、正面から戦闘機が突っ込んでくる。早めの2段ジャンプで回避していこう。

あとはブーストアイテムを回収し、ボスまでまっしぐら。鉄骨から降りるときはダッシュジャンプを使うといいぞ。



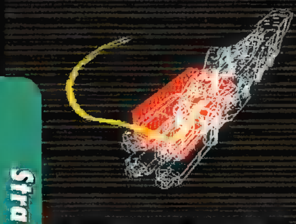
この戦闘機は破壊不可。素直にジャンプで避けていこう。



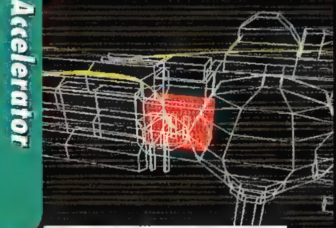
ゲー事典 飛燕は強い：PS版のストライダー飛竜2では、中ボスキャラであるストライダー飛燕を使うことができる。で、この飛燕、本家飛竜と比べてもなかなか素晴らしい性能の持ち主のようだ。弾切れの可能性こそあるものの、基本攻撃力が異常に高いブーメランは魅力的！ というか、アーケードでも隠しキャラとして使えたらなぁ〜〜。



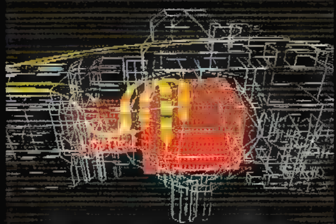
空中戦艦バルログを空から急襲、内部より動力炉を破壊、撃沈せよ。



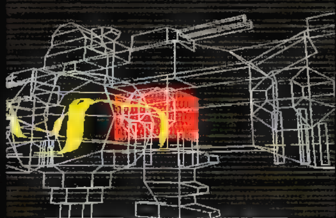
空中戦艦バルログを空から急襲、内部より動力炉を破壊、撃沈せよ。



空中戦艦バルログを空から急襲、内部より動力炉を破壊、撃沈せよ。



空中戦艦バルログを空から急襲、内部より動力炉を破壊、撃沈せよ。



空中戦艦バルログを空から急襲、内部より動力炉を破壊、撃沈せよ。

SCENE-3 機関室 動力トランス部

BOSS: SCARABEE

スカラベが外周を回る、機関室での戦闘シーン。

スカラベは外周を回りつつ、四隅で止して攻撃をしかけてくる。その攻撃は、

1、停止しつつレーザー発射
2、2つのビットを飛ばし、それに電撃を走らせたあと、ビット回収のために突進
3、2つの照明を灯しつつ突進

の3種類。いずれもボスの移動方向の正面にいると危険なため、中央左右にある2つのコンテナの間にジャンプで飛び移り、外周の移動や攻撃を回避するのが基本となる。

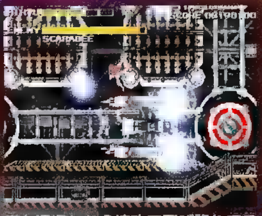
スカラベ本体以外では、外周をゆっくり回る光球（左回り）と、2つのコンテナの周りを回る光球に触れるとダメージを受けるので注意。

攻略法は、スカラベを常に下のラインで往復させるように誘導し、隅で停止したときに斬るというもの。

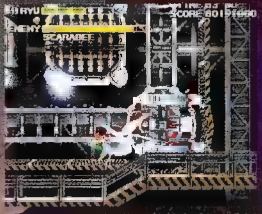
ボスが下を通過したら（自分は中央のコンテナに張り付いている）、すぐに下+ジャンプで飛び降り、スライディングで一気に接近！ そしてスカラベがこちらを向くまで斬り続け、中央にジャンプで待避といった具合だ。

もしボスが上に行ってしまったら、無理に追いかけずに下で待とう。へタに追いかけると逆効果になりやすい。

ちなみに、右上に置いてある体力回復は戦闘中に取りにいかないこと。回収はボスを倒してからでも間に合うぞ。



下を通過したら速攻で飛び降りてスライディングで接近！



こちらに振り向くまでは安全。ひたすら斬りまくれ！

SCENE-4 開発ドック

バルログ艦内を抜けていくシーン。ここに登場するザコは光学迷彩をまとった暗殺部隊たち。スーッと出現していきなりショックアンカーを伸ばしてくるので、出現位置を覚えておかないとボロボロに……注意しよう。

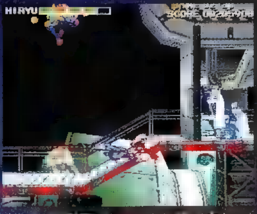
さて、スタートしたら普通に右にダッシュで進んで行こう。ここは上に進んでショートカットをすることも可能なのだが、あまりオススメはできない。というのも、いきなり上のルートにいくと暗殺部隊が多数出現するため、ショックアンカーの洗礼に遭遇することが多いからだ。やめておこう。

右端には体力回復があるのでこれを取り、次は道なりに左へ。すると、シャッターを破壊するところで暗殺部隊が出現。ここはくぼみになっているため、しゃがんでスライディングを使えば暗殺部隊の攻撃を回避できるぞ。覚えておこう。

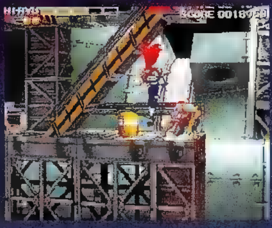
上の段に登ったら再び右へ進む。シャッターのあるところまでくると背後に暗殺部隊が出現するので、一度スライディングで戻り、暗殺部隊を出現と同時にきっちり倒していこう。シャッターを破壊するよりも早く、敵の攻撃がくるからだ。

シャッターを破壊したら、今度は右端の壁に張り付いて下へ進み、ブーストアイテムを取りに行く。ブーストアイテムのあるところでは、またもや暗殺部隊が出現。右を向いて暗殺部隊を倒してからブーストアイテムを取るようにしたい。

ここからダッシュジャンプで次の足場にたどり着けばボス戦に突入！



ここで一度戻って、暗殺部隊を処理するのが賢い選択だ。



こんなところにも暗殺部隊の魔の手は伸びてくる。真っ先に倒そう。

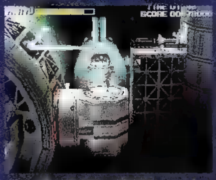
BOSS: GOLIATH

4つのレーザー発射口が付いているゴリアテ。ドーム中央まで進むとボス戦になり、発射口を破壊すれば終了。

しかし、発射口からは壁で反射するレーザーが撃ち出されるし、無限に出現する暗殺部隊はショックアンカーでの攻撃が非常に怖い相手。ここはブーストを利用するのがオススメだ。

スタートしたらすぐにブーストを発動し、ダッシュで左端まで駆け抜けよう。そして左端の発射口を破壊する。あとはその場でひたすらサイファーを振っていれば、ブーストの衝撃波が残り3つの発射口を破壊してくれる。

ボス戦終了後は、発射口から撃たれた反射レーザーが、消えることなく漂っていることが多い。反射の角度をよく見て、一気に駆け抜けるようにしたい。



ボス戦終了後も反射レーザーは宙を漂う。非常にやっかいな存在だ。

BOSS:MINELAYER

このボスは、空中機雷を多量に発生させ、主砲の一撃で一斉爆破する攻撃を使ってくる。が、空中機雷は破壊可能。つまり一斉爆破されてもあまり怖くはない。

まず右にいるザコを処理。すぐには段差を登らず、くぼみで左にサイファーを振り、最初の空中機雷をやり過ごそう。

主砲による一斉爆破が終わったら段差を登り、マインレイヤーに重なって攻撃開始！

しばらくするとマインレイヤーは空中機雷をまいてくるが、サイファーで斬っている限り無視していい。最後は空中機雷へ引火する主砲攻撃。この攻撃は銃身のところにいると危険だが、このシーンに入ってから約12秒後に発射してくるので、11秒後に垂直2段ジャンプをしておけばいい。



開始後12秒で主砲が炸裂する。2段ジャンプで回避しよう

ゲー事典 低空乱れ斬り：今回の攻略のボス戦で使える禁断の秘技！ というのは言い過ぎだけど、ボスの左右への雷球のモードで有効なのが低空乱れ斬り。やり方は非常に簡単で、レバーを下→上と入力してからB→Aの順にボタンを押せばOK。地上でのレバー入力がジャンプ後も少しの間は有効になっているわけ。コレができると雷球モードでもダメージを与えやすいぞ。

SCENE-5 中央動力室炉心部

BOSS:REACTOR CORE

中央上部にクリスタルがあり、その中にいる少女が弱点であるリアクターコア。普通にジャンプしても攻撃が届かないので、左右に2コずつ設置してある回転する黄色いプレートの上に乗って攻撃していこう。

ボスの攻撃は、白い電撃弾、黄色いプレートの間に走る電撃、一定体力になると始まる炎の柱がある。

電撃球はサイファーで弾き返して弱点に当てればダメージになる。真上からこない限りはあまり気にしなくていい攻撃だ。プレート間に走る電撃は、プレートに乗り降りする際に注意しておこう。プレートに乗っているときならば、2段ジャンプをすれば着地時には電撃が消えているので、あせらずに回避すること。

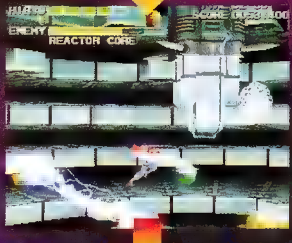
炎の柱は中央付近に発生し、ある程度攻撃力が持続しているので、消えるまで素直に逃げたほうが安全。このとき、乗っているプレートが中央方向に移動しているようなら、ジャンプではなくダッシュジャンプをすること。なぜなら、プレート上からのジャンプにはプレートの移動方向による慣性が付くからだ。プレート→中央に向かう、自分→中央から逃げる、となった場合は、ジャンプが横方向にあまり進まず、炎の柱の餌食となりやすいのだ。

では攻略法。一回プレートに乗ったらあまり動き回らず、プレートの回転に身をまかせてその場でサイファーを振っていくのがポイントとなる。プレートに乗る→ジャンプして斬る、というのは一見有効そうだが、実は長期戦になりやすい。また、さきほど述べたとおりプレートの移動方向による慣性がつくので、思ったようなジャンプができないことが多く、ダメージを受けやすい。

したがって、なるべく動かずに攻撃していき、プレート間に電撃が走るようなら2段ジャンプで回避したあと再びプレートの上に着地、という感じで、できるだけプレートの上から落ちないようにしていこう。

炎の柱がくるようになったら、ブーストを使うのも楽な選択肢となる。これならプレートに乗っていなくてもダメージを与えられるので簡単だ。


プレートからは無理せずに身を任せるほうが効率がいいぞ。


電撃がプレート間に走ったら、垂直2段ジャンプで回避！


炎の柱が来るようになったら、ブーストを発動するのもいい戦法だ。

MISSION-4 BOSS

SCENE-6 衛星軌道上 脱出艇カタパルト

ADMIRAL WILHELM

場所さえわかってしまえばもっとも簡単なボス。安全地帯と相手の剣攻撃を覚えてしまおう

いつのまにか宇宙に出ているこのシーン。ここはすぐに足場の地形が崩れていくので、迅速に行動することが重要。

天井をつたっていくと楽だが、途中の足場にパワーアップがあるので忘れずに取っておきたい。2つ目の脱出艇までたどり着くとボス戦に突入だ。

BOSS:ADMIRAL WILHELM

攻撃パターン
1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 [illegible]

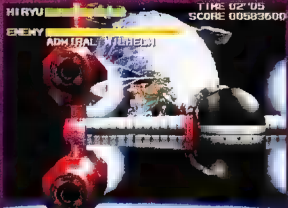
このボスが移動する場所は全部で4ヶ所ある。左右の壁、左右の翼の上である。翼の上の移動先付近にいれば非常に簡単なので、まずはここから説明していこう。

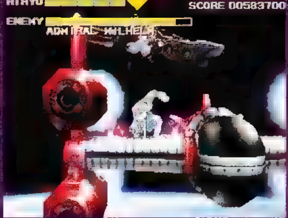
ボスが翼の上に移動してきたら、相手に重なってからしゃがんで攻撃しよう。この状態なら、②の攻撃は剣の内側に入り込む形になるので安全地帯が成立！

③の攻撃に対しては、剣を突き上げるのを見てから垂直ジャンプをすれば回避できる。攻撃判定があるのは左右に射出される雷球のみで、翼に突き刺す剣には攻撃判定がないためだ。さらに、①の攻撃には一切当たらない。まさに安全地帯と言えるだろう。

ここで注意点を1つ。前述の安全地帯でしゃがんで②の攻撃を対処するときは、相手が攻撃している方向の逆を向いて攻撃すること。同じ方向を向いて攻撃すると、剣の攻撃をくらう恐れがあるのだ。

最後は④の攻撃について。これはボスの体力が半分近くになり、剣や雷球が青白く変色したあとに仕掛けてくる攻撃。①or②の剣攻撃のときに、自分を狙った衝撃波が飛んでくるようになるのだ。ボスに重なっているときは無視して大丈夫だが、それ以外のときはジャンプで避けていこう。ちなみに①の攻撃での衝撃波は、ボスと同じサイドに自分がいたときに限り、翼の最先端に移動してふところに入り込むことで回避できる。

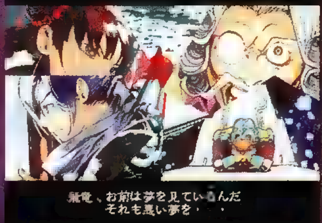

ここでしゃがんでいればボスの剣攻撃は当たらないぞ。


剣を高く掲げたら垂直ジャンプで雷球を回避するべし。


この位置からの衝撃波なら、懐に入り込めば当たらないのだ。



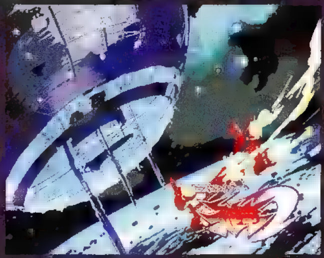






ステージシナリアデモ

なぜだ、ストライダー
貴様の勝ち目など
万に一つもないのだぞ……！
あのお方に逆らうなど、不可能だ!!
世界はあのお方の掌の上にある！
軍事・経済・科学……
全てはあのお方のものなのだから
飛竜、お前は夢を見ているんだ
それも悪い夢を…
来るか飛竜、この「第三の月（ザ・サード・ムーン）」へ
再び余の足下にひざまづくために



ゲー事典 竜をノーダメージで取ろう：前回のミッション2-4の攻略で、ザコの出すMAX＆回復アイテム「竜」はダメージをくらいつつ取れ、と書いたが、実はノーダメージで取れることが判明。やり方は、右にあるガスバーナーに極力接近し、飛び降りてアイテムを取る寸前にレバーを右に入力。こうすると、アイテムを取りつつギリギリ右の足場に乗ることができるのだ。

スコアの謎に迫る

ランクS以上は君のもの!!

得点システムを理解すれば、ストライダーランクを楽に上げていくことができる。目指すはランクSS。

ストライダーランク決定要素はどこに？

プレイをしていてにげに目になるのが、ミッションクリア時の黄色く鮮明なアルファベット。そう！　ストライダーランクであろう。

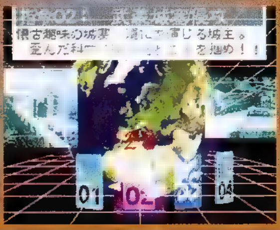
このストライダーランク、実は単純な要素……「点数」だけで決定されている。つまり、各ミッションでどれだけの点数を稼いだかによって決まるのだ。

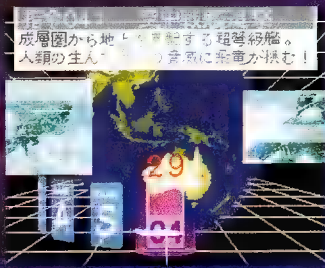
点数とストライダーランクの関係も非常に単純明快。最低ランクが50万点未満のEで、基本的にはそこから50万点刻みでランクが1つずつアップするようになっている。例えば169万点ならランクB、という具合だ。

これを機会に、全ミッションS以上を目指してみてはどうだろうか？

STRIDER RANK

★	4,000,000点以上
SS	3,000,000点～3,999,900点
S	2,500,000点～2,999,900点
A	2,000,000点～2,499,900点
B	1,500,000点～1,999,900点
C	1,000,000点～1,499,900点
D	500,000点～999,900点
E	0点～499,900点





ミッション選択時にそれまでのランクが表示されるので燃えるぞ!!

クリアボーナス決定要素はどこに？

ストライダーランクを上げるためには、クリア時の得点が重要……つまりクリアボーナスがポイントとなるのだ。

クリア時の画面を見てみると、下記のように各ボーナスが存在する。だいたい何のボーナスを指しているかがわかるが、どういう計算をしているのかはわかりにくいはず。というわけで各ボーナスの計算式を見ていこう。

①SCORE

そのミッション内で得た点数。これにいろいろな点数が加わり、そのミッションでの最終的な得点が弾き出される。

②TIME BONUS

ミッションクリアまでの時間によるボーナス。基本点数は100万点で、そこからかかった時間1秒につき1,000点がマイナスされる。例えばクリアまでに1分30秒かかったとしたら、100万点マイナス1000点×90秒!!　91万点となる。

③LIFE BONUS

ライフ残数を点数に換算したもの。ゲージ1つで10万点。

④ITEM BONUS

これは2つの要素から成り立っている。1つは敵を倒すと出現する青いゼニー。大きさがいろいろあり、それによって入る点数も変わってくるぞ。もう1つはブーストアイテムの残数。これは1つあたり10万点として換算される。

⑤SPECIAL BONUS

ミッションスタートからクリアまでダメージを受けなかった場合に入るボーナス。一律30万点となっている。注意したいのは、一度でもダメージを受けてしまうと、回復アイテムを取って最終的に体力MAXであってもダメなところ。ノーダメージが条件。

CLEAR BONUS一覧

①そのミッション内で得た点数
②ミッション完遂までの時間によるボーナス得点
③クリア時のライフ残数によるボーナス得点
④取ったアイテム＆ブーストアイテム残数によるボーナス得点
⑤ノーダメージだったときに入るボーナス得点
⑥そのミッションでの総合得点
⑦ミッション完遂にかかった総時間



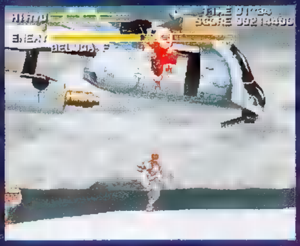


隠しアイテムはアイテムボーナスに影響しないのが意外な盲点。

ここで点数を稼げ!!

ミッション3-2

巨大ヘリと山頂で戦うところでは、ヘリ内部から赤い兵士が出現してくる。この兵士は得点アイテムを出すので、時間いっぱい稼ぎたいところ。ヘリのレーザーは画面左端が安全なので、そこで粘ろう。



点数の…　モビちゃんかなぁ～。

ミッション4-2

終盤のところにいる破壊不能の戦闘機に、サイファーがパワーアップしていれば、画面が切り替わるポイントの少し手前からでも攻撃できる。破壊不能なので、撃ち込み点をモリモリ稼げるのだ。



この一歩先で画面が切り替わる。手前で撃ち込み点を頂こう。

ミッション3-6

ボスの左右の触手×2は延々と出現してくるので、倒し続ければかなりの点数が稼げる。触手は左右に出てくるので、両方の触手を交互に倒していくとさらに効率的。

触手は再生するタイミングが、片側を倒してから移動するタイミングとぴったり合っているので、遅れないようにしたい。レーザーは最初のほうにしか判定がなく、意外と左右移動を妨害されにくいので、思い切って通過しよう。



まずはボスのパーツを残り1つにして片側の触手を倒そう。



片側を倒したらすぐに逆サイドへ移動。触手の再生に間に合うぞ。

ゲー事典　青いゼニーのお話：敵を倒すと出てくる青や赤のゼニー。実はこれ、もっとも点数の低い100点のものでも、クリア時のアイテムボーナスで1000点入るのだ。つまり、ミッションをクリアすれば1100点に化けるというわけ。ザコが無限に出てくるところで粘るとかなり稼げるぞ。ちなみに、ゼニーは大きくなると点数もかなり上昇するので、残らず回収しよう。

Strategic Accelerator



全国大会迫る！最強は誰だ？

今回は最新情報満載のシングル・タッグモード攻略に加え、要望の多かったサバイバルモードについても徹底攻略していくぞ！

SINGLE / TAG BATTLE / SURVIVAL

これらのマークは本文の内容がどのモードに対応しているかを表しています。
SINGLE BATTLE　シングルモードに対応した内容です。
TAG BATTLE　タッグバトルモードに対応した内容です。
SURVIVAL　サバイバルモードに対応した内容です。
2つのマークがあるものは、その両方に活用できることを表しています。

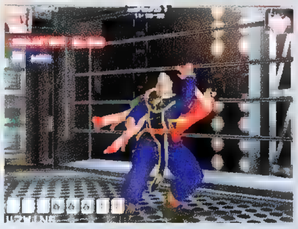
目指せ、100人抜き！ サバイバルモード徹底攻略

SURVIVAL

TEXT：善之字元帥

連続してCPUが出現し、1本でも取られたら即ゲームオーバーという、非常に厳しいサバイバルモード。しかし、このサバイバルモードにはかなり有力な攻略法が存在する。もちろんCPUの動きにはある程度のランダム性が存在するため、完全なパターン化こそできないが、今回の記事を読めばアベレージはかなり上がるはずだ。

また、サバイバル、ストーリー、タイムアタックの各モードにおけるCPUの動きには共通性があるので、今回の攻略は「どうしてもストーリーモードをクリアできない」という人にも役に立つぞ！



100人抜きを達成するには20分以上かかる。かなりの集中力が要求されるぞ。

キャラ別 起き上がり後に出す技

かすみ	界央閃突(⇧PP)
	上中段ホールド(⇦⇙F)
ハヤブサ	破[illegible]蹴(⇨PK)
	我王掌(⇦P+K)
ゲン・フー	挑領(⬊P)
エレナ	挑打下攔(⬊PP)
ティナ	バーティカルバックチョップ(⬊P)
バース	地獄突き(P+K)
レオン	スマッシュ(⬊P)
ザック	ティー・カウ・トロン(⇨K)
ジャン・リー	キックアッパー(⇙K)
レイファン	背折靠(⇩P+K)
	蹴脚(⇙K)
	上中段ホールド(⇦⇙F)
あやね	票風針(⇨P)
	螺旋刀(⇦P)
アイン	揚げ突き(⇧P)

最重要ポイント！ ダウンさせられたら最大のチャンス!?

それでは早速、攻略に入ろう。このゲームにおけるCPUキャラは、ダウンしているプレイヤーキャラに対してある特定の動きをする。それは、

①こちらが完全に起き上がるまでは、ダウン攻撃以外の技を出してこない

②こちらが起き上がった直後、ほんの一瞬待ってから高い確率で何らかの技を出す

というものである。そして、この動きを逆手に取れば、ほぼ毎回カウンターヒットを狙えるパターンへと行きつく。では、具体的な手順を説明しよう。

まず、ダウンさせられたら、CPUキャラの動きが安定する(フリーステップをはじめる)まで待ち、蹴り起きを出さずに起き上がる。このとき、受け身は絶対に取らないこと。

そして起き上がったら、発生の早い技を「最速」で出す。要はCPUが少し遅れて技を出してくるので、こちらの技がカウンターヒットするという寸法だ。このときに出す技は、クリティカルヒットか浮きを誘発するものを選ぶといいだろう(左表参照)。

この方法で起き上がれば、こちらがダウンするたびに毎回コンボを叩き込めるわけだが、注意しなければならない点が2つある。まず1つめは、壁に当てられてダウンしたとき。このケースでは、CPUの動きが安定する前に起き上がってしまうことになるので、フリーステップ起き(壁ダウン中にレバー上 or 下)を駆使してしのぐしかない。

2つめは、特定のCPUキャラに対して、起き上がった直後に出す技を変えること。これはもう少し説明すると、CPUレイファンの七寸靠(⇦⇨P)など、こちらの攻撃を避ける技に対して、そういった技にも勝てる技を選ぶということになる(例えばゲン・フーなら挑領(⬊P)を単把(⇨⇨P)に変えるなど)。

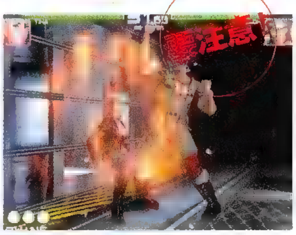
以上でパターンの説明はおしまい。覚えるまでが少々大変だが、対戦で使うコンボの練習にもなって一石二鳥なので、ぜひ試してみよう。



ダウンしたら、蹴り起きを出さずに起き上がる。ダウン回避もしてはダメ！



起き上がってすぐ技を出せば、遅れて技を出したCPUにカウンターヒットする。



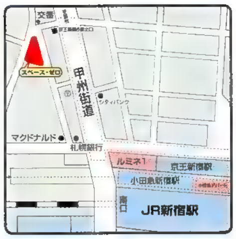
壁に当てられたときは非常に危ない。フリーステップ起きを駆使してしのごう。

ゲー事典　残すところあと4月9日(日)のみとなった、DOA2ミレニアム地方予選大会。開催日時と店舗名はP107～109のゲー事典に書いてあるとおりだ。4月30日(日)に行なわれる決勝大会では大会記念グッズの販売が、そして来場の一般参加者を対象としたサバイバルモードを使用してのスコア大会も行なわれるぞ。上の記事を呼んで大会に挑んでみよう！

DEAD OR ALIVE2 MILLENNIUM オフィシャル大会 決勝戦

4/30(SUN)

会場：全労済ホール スペース・ゼロ　13時より開場



東京都渋谷区代々木2-12-10 全労済会館 1F

アクセス：
JR新宿駅南口徒歩5分
京王新線／都営12号線／都営新宿線　新宿駅6番出口徒歩1分

当日、サバイバルモードを使用しての一般参加大会、DOA2ミレニアム大会限定グッズの販売もあります。

2.26 AOUショー大会 結果報告

	氏名（登録名）	使用キャラ		氏名（登録名）	使用キャラ
優勝	古屋秀俊 氏（裏ナハ）	あやね	ベスト8	荻 厳 氏（OGI）	かすみ
準優勝	高橋誠一郎 氏（せい）	ジャン・リー		稲木倫道 氏（ING）	ティナ
3位	北村[illegible] 氏（[illegible]）	ゲン・フー		五戸康一 氏（まはらじゃ）	レオン
4位	中村彰宏 氏（[illegible]マックスウェル）	かすみ		浜中 徹 氏（MDV）	あやね

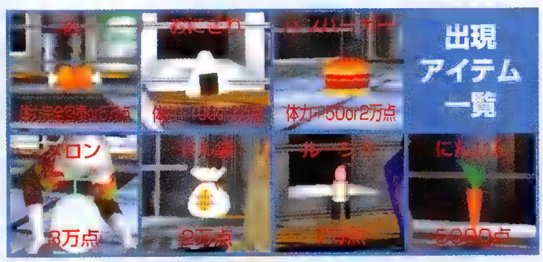


去る2月26日、幕張メッセAOUショー会場にて、デッドオアアライブ2ミレニアム大会が開催された。事前に選ばれた30名と、当日会場で募った32名とで争われたこの大会は、全国大会の予選を兼ねた一大イベントであった。みごと優勝したのは、あやね使いの「裏ナハ」（うらなは）君。試合運びは堅実、かつチャンスでは決してコンボをミスしない勝負強さが印象的だ。裏ナハ君と韓国代表の対戦あり、板垣プロデューサーによるトークイベントありと、白熱した一日であった。

ポイント2 アイテムを回収せよ！

サバイバルモード中、敵に攻撃をヒットさせるとアイテムを落とすことがあるが、これらのアイテムをきちんと回収するのも重要なポイントだ。

アイテムはフリーステップを使わなければ取れない場所に落ちることが多いので、CPUがダウンしているときやラウンドの切れ目を狙って回収しておこう。ちなみに、ダウン攻撃系の技を当てた時の出現率は100パーセントで、ダウン攻撃で相手を倒した場合は、なんと2個同時に出現する。体力がピンチのときにはダウン攻撃を多めにするとライフ回復で助かるかも？



ポイント3 立ち回りのヒント

続いて、断片的ながら通常時における立ち回りのヒントを挙げておこう。

●頻出連係を覚える

CPUの攻撃連係のうち、よく見るものはホールドしてしまおう。例えばティナがエルボーを出してきたらスピナックルコンボ(⇨PP⇩P)の3段めを下段ホールドしたり、バースがレッグブレイク(⇩K)を出してきたらキックラッシュ(⇩KK)を中段キックホールドするなど、パターン化できるものは多いはず。

●反撃は投げコンボで

スキのあるCPUの打撃技をガードしたら、反撃には総ダメージの高い投げコンボがいい。CPUが投げ抜けしてくる確率はかなり低いのだ。

●リスクの低い技を出す

ザックのヒートサンライズ(⇩K)やあやねの幻夢槍(⇩⇦⇨K)など、ホールドされても位置関係が入れ替わるだけの技は、適等に散らしてもリスクが低い。探してみよう。


ホールドを狙うことはサバイバルモードだけでなく、対戦の上達にもつながるぞ。

ポイント4 スコア計算について

とりあえず敵を倒すことに余裕が出てきたら、今度はスコアも意識しながらプレイしてみよう。どんなことをすればスコアが加算されるかは、左表を参照してほしい。

表中で気になるのが「デンジャーリーチ」という単語だが、これは壁に叩きつけて爆発を発生させることによって突入する点数増加モードのことである。この状態はおよそ10秒間継続するが、その間に再び爆発を発生させると時間が延長され、さらに点数倍率の高いダブルデンジャーリーチ状態となる(これ以降の爆発は時間の延長のみ)。

高得点を獲得するコツは、このデンジャーリーチ状態をできるだけ長く継続させることが基本。最後を吹き飛ばし系の技にしたコンボを、とにかく連続で叩き込もう。

さらに上を目指すのならば、なるべくダメージが低く、かつ段数の多いスコア用コンボを開発したい。もちろん、こういった段数を増やすことが目的のコンボは、ホールドを取られる危険性も高くなるが、そのぶん1回決まったときのスコアも高い。

最後に、現在のところ発見されているスコア狙い用最多段コンボを紹介しておこう。

●エレナ・14ヒットコンボ

烏龍盤打(⇩⇦⇨P)→撩陰連拳(⇨PP)→穿掌単劈手(PP)→挿歩挑拳(⇦P)→後蹴腿(⇩K)→連環転身架推掌(PP⇦PPP)


14ヒットコンボがダブルデンジャー時に入れば……とんでもない点数に！

サバイバルモード中のスコア加算

	通常時	デンジャーリーチ	ダブルデンジャーリーチ
時間経過点	一律1秒につき約10[illegible]		
アイテム点数倍率	×1	×2	×4
ラウンドクリアボーナス	残りタイムと残りライフに[illegible]て加算。最大約10万点		
アピール成功	なし	5000点	10000点
投げ技	なし	5000点	5000点
打撃コンボ	4ヒットめ以降 2000点ずつ増加 (スタート1000[illegible]	1ヒット[illegible]以降 [illegible]000点ずつ増加 (スタート1000点)	1ヒ[illegible]トめ以降 4000点ずつ[illegible]加 (スタート2000点)
デンジャー爆発	3000点	10000点	10000点

最高ダメージを捻出せよ！ TAG COMBO マニアックス

キャラ同士の組み合わせだけで132通り…
…となれば、その可能性はまさに無限大。
より大きなダメージを求めて、
ひたすら模索しつづけよう！

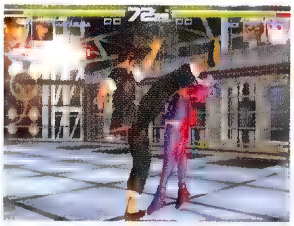
TEXT：ちゃっきー

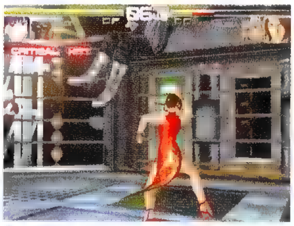
浮きの高さはどこで決まる？

タッグコンボを作る際には、シングルのときよりも浮きの高さが大きく響いてくる。中でも重要なのが、始動となる浮かし技。タッグコンボの場合は、チェンジしてしまうために技の硬直が無視され、純粋な浮きの高さのみがコンボに影響してくるのだ。

一方、当然のことながら相手の体重も重要な要素のひとつになる。区分はかすみ、レイファン、あやねが軽量級、バースとレオンが重量級、そのほかが中量級。基本的にはこの3種のみだが、同じ体重でも判定の問題でコンボが入りにくいキャラもいる。

また、浮かし技ヒット時の状況にも注目しておきたい。同じよろけ中でも、しゃがみ状態のよろけは通常より高く浮くことになる。よろけ中の下段ホールドに浮かし技がヒットした場合も、これが当てはまることに注意しよう。


シングル戦でコンボを狙いやすくても、浮き自体は並、というケースもある。


予想外に高く浮くことも。高すぎてコンボをミスる、なんてことのないように。

補正を考えたつなぎ技

タッグコンボのダメージ補正は、交代の回数のみによって決まる……ということは、前号でも紹介したとおりだ。つまり、ダメージアップを狙うなら、浮かし技→チェンジ後から次のチェンジまでに、できるだけコンボ数を稼ぐように組み立てたほうがいい。

もっとも典型的な例となるのが、ジャン・リーのコンボ。コンボナックルアッパー(PP➡P)は単独でつないだときにも十分な高さをキープできるので、ヘタに交代するよりもジャン・リーだけでつないでしまったほうがダメージが大きくなるのだ。

浮かし技直後につなぐ連係のオススメ例は、左の表にまとめてある。もちろん、浮きの高さによって使いにくくなるケースもあるので、状況に応じて使い分けていこう。


パートナー次第だが、ゲン・フーも交代なしでつないだほうが得する場合が多い。

浮かし直後のオススメつなぎ技

かすみ	霧幻刀(⇧⇧P)→連月砕(PP⇩K) 浮きが低い技始動のときに役立つ。浮きが高い技からは、霧幻刀→天神翔(⇩P)がオススメ。
ティナ	ステップキック(⇦K)→ダンシングドールキック(F+K)→アルティメットコンボ(⇨PPK) 高く浮かしたあとに使う。入らないときは、ステップキックかダンシングドールキックを除こう。
バース	ジャンピングハイキック(⇦K)→ショットガンチョップ(⇦PP) これも浮きが高いものから。初段をエルボースマッシュ(⇧P)にすると、高さをキープできる。
ザック	レイジングニー(⇧⇧K)→デビルズラッシュ(PP⇨PP) 浮きは低めでOK。高さをキープしたいなら、デビルズラッシュをガトリングニー(⇨KK)に。
レイファン	斜飛肘撃(⇧P)→懶紮衣～連環金鶏独立(⇧PP⇨PK) 懶紮衣～連環金鶏独立は、つなぎ技として非常に優秀。浮きが高いときのみ斜飛肘撃を挟もう。

COMBO

ザック&ティナ

軽量級と中量級に入る。対重量級の場合はダンシングドールキックを抜き、最後をバーティカルハンマー(⬆PP)にしよう。

クリティカル誘発→レイジングニー(⇧⇧K)→C→ステップキック(⇦K)→ダンシングドールキック(F+K)→アルティメットコンボ(⇨PPK)→C→ガトリングニー(⇨KK)→コンボドロップキック(⇨⇨PPK)


ザックでクリティカルを誘発し、レイジングニーへ。浮きはかなり高いので、上で紹介したつなぎ技がフルセット入るぞ。中量級までOKなのがうれしい。

その後は、お決まりのガトリングニーへ。対軽量級なら、ガトリングニーをデビルズラッシュ(PP⇨PP)で代用でき、さらに大きなダメージを稼げる。

※コンボ表中のCはキャンセルの略です。

レイファン&かすみ

軽量級限定のコンボ。対中量級の場合は、かすみの月輪脚(⇩K)で締めよう。なお、始動技は連肘撃(⇨PK)でもOKだ。

蹬脚・背折靠(⇧KP+K)→C→霧幻刀(⇧⇧P)→連月砕(PP⇩K)→C→懶紮衣～連環金鶏独立(⇧PP⇨PK)→C→連月砕(PP⇩K)→C→七寸靠(⇦⇨P)


初段の蹬脚がカウンターヒット(またはよろけ中にヒット)し、そのまま2段目が当たった場合は浮きが高い。こうなると、中量級にもこのコンボが入るぞ。

対重量級の場合は、浮かし直後の霧幻刀を省いて直接連月砕、そのあと懶紮衣～連環金鶏独立→月輪脚とつなぐのがベスト。ダメージはかなり落ちるが……。

さらなるダメージアップを

シングルでもコンボが狙える投げやホールド後は、タッグでさらに大きなダメージを狙うチャンスとなる。その最たる例は、レイファンの中Kホールド後やあやねの霧惑い(⇦F+P)のように、背後に回る技スタートのものだ。この場合は背中から1発攻撃を入れてクリティカルを取ってからチェンジし、よろけ時間の長いつなぎ技→浮かし技→チェンジとつなぐのが確定コンボを作る目安となる。

また、かすみやあやねの中段Kホールド後、ハヤブサの昇雷掌(⇦⇧⇩⇦⇨F+P)後も、ダメージアップのチャンス。これらは、シングル時の追い打ちを変化させ、チェンジにつなぐのがセオリーだ。


1発当ててチェンジし、よろけ時間の長い技につなぐ。そして、浮かし→チェンジへ。


背後から打撃を当てられるような状況は大チャンス。タッグでさらに可能性が広がる。

COMBO

あやね＆バース

軽量級と中量級に入るコンボ。くぐってから追い打ちするのがポイントだ。対重量級は羅刃昇破を1回に減らそう。

霧惑い(⇦F+P)→飄針(⇨P)→C→エルボーバット(⇦P)→バッファロークラッシュ(⇧⇧P)→C→ダッシュ(⇨⇨)→羅刃昇破(PP⇨P)×2→影月輪(⇩K)→C→ニーハンマー(⇨KP)


霧惑い後は、強烈なタッグコンボのチャンスだ。飄針からチェンジし、地上でダメージを稼いだのちに浮かすパターンは、どのキャラにも応用が利く。

高く浮かす技をヒットさせ、チェンジ後素早くダッシュして下をくぐる。ニーハンマーのあとは、ダウン攻撃のストンピング(⇩K)が高確率で決まる。

※コンボ表中のCはキャンセルの略です。

ハヤブサ＆エレナ

軽量級と中量級に入る難度の高いコンボだ。昇竜脚後はチェンジのタイミングが特殊なので注意しよう。

昇雷掌(⇦⇧⇩⇦⇨F+P)→臥竜閃(⇩⇦⇨P)→空旋斬刀(PP⇦P)→C→挑打下捌(⬆PP)→C→昇竜脚(⬇⇦K)→C→挑打下捌(⬆PP)→C→天輪脚(⇩K)


昇雷掌後の臥竜閃は、相手が頂点を越えたときあたりのタイミングで出そう。タイミングが良すぎると、空旋斬刀がスカってしまうときもあるので注意。

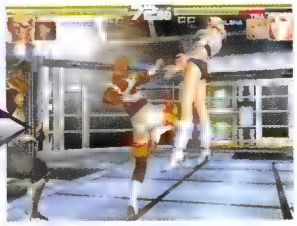
重量級に対しては、昇竜脚をあきらめて直接天輪脚で締める。それでも、カウンターが絡まなければ飯綱落としよりダメージが高いが、価値はかなり落ちる。

こんなところからも

意外な技からタッグコンボにつながるケースも少なくない。通常ヒット時にダウンを奪うだけで、とてもコンボなど狙えそうにない技であっても、チェンジすれば拾える、ということが多々あるのだ。ときには、思いがけない大ダメージになることも……。

ここで挙げている例は、シングル時に確定となる連続技から、さらに追い打ちを狙うもの。ジャン・リーのドラゴンガンナー(⇨F+P)→ドラゴンステップハイ(⇨F+K)、ゲン・フーの上中段ホールド→虎抱頭(⇨P)、どちらもシングルでは別の技を使う場面だが、タッグであればここから固有のコンボにつないで大ダメージを狙えるぞ。


ハヤブサの天輪脚も、そんな技の1つだ。判定が強く、普段から使える技だが……、


タッグなら、チェンジからの空中コンボが狙える。価値が大きく上がる技の1つだ。

COMBO

ジャン・リー＆ハヤブサ

昇竜脚後を直接ドラゴンキャノンにすれば、全キャラに入る。軽量級と中量級に対してはもう少し欲張れるが……。

ドラゴンガンナー(⇨F+P)→ダッシュ(⇨⇨)→ドラゴンステップハイ(⇨F+K)→C→昇竜脚(⬇⇦K)→C→ナックルアッパー(⇦P)→ドラゴンキャノン(PPP⇨P)


ドラゴンガンナー後のダッシュ→ドラゴンステップハイをミスなく決められるようになれば、まずは合格。その後は、軽・中量級相手に決めやすいコンボだ。

対軽量級はコンボナックルアッパー→ドラゴンキャノン、対中量級はコンボナックルアッパー→スナップスパイクキック(⇨K⇦⇨K)が理想だが、難しい。

※コンボ表中のCはキャンセルの略です。

ゲン・フー＆レイファン

軽量級と中量級に入るパターンがこれ。対重量級は盤肘・丹鳳朝陽の代わりに鷂子栽肩(⇩P+K⇦⇨P)で締めよう。

上中段ホールド(⇦⇨F)→虎抱頭(⇨P)→C→攔紮衣～連環金鶏独立(⇧PP⇨PK)→C→盤肘・丹鳳朝陽(⇨PP)→C→七寸靠(⇦⇨P)


上中段ホールド後、素早く虎抱頭につないでダウンを奪う。その後チェンジすれば、さまざまな技で追い打ち可能だ。自分のキャラでコンボを探してみよう。

ダメージはそれほど大きくないが、上中段ホールドからの確定コンボとして見れば超優秀。逃さず決められるようになれば、大きな力になってくれるはずだ。

この2人のココを活かせ！

あやねの場合

あやねのメリットは、何と言っても霧惑い(⇦F+P)から大ダメージが狙えること。シングルでも十分なダメージが期待できるこの投げは、タッグコンボであればさらにパワーアップする。2回決めれば、ひとりを倒せるほどの爆発力だ。ぜひ決めてくれ。



霧惑い→■針(⇨P)からのチェンジは有効な攻撃であり、大ダメージが期待できる。

レイファンの場合

タッグでは背折靠(⇩P+K)が活躍する。背折靠は相手の技を避けながら攻撃できる優秀な技だが、シングルではガードされたときのリスクの大きさと、技ヒット後のリターンが不安定なため多用はできない。しかしタッグとなれば別。リスクこそ変わらないものの、チェンジからの大ダメージは狙う価値があるぞ。



タイミングは難しいが、大ダメージが魅力的となる背折靠。タッグなら使っていきたい技だ。

オススメ タッグ攻略

両手に花も悪魔のパワー

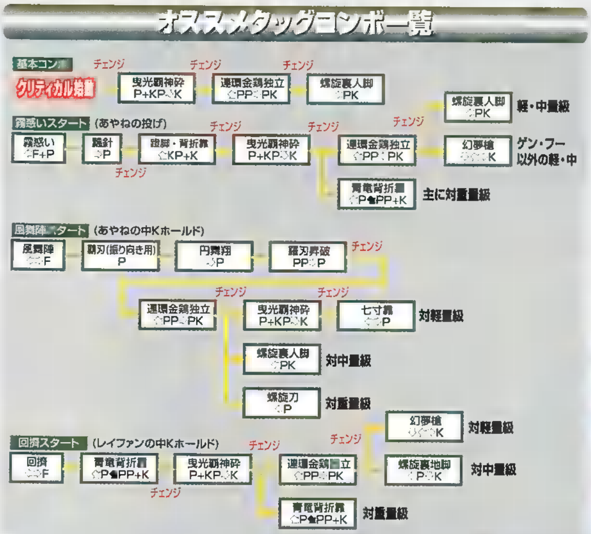


このタッグは、締めのコンボからお互いに拾い合える。さらに投げやホールドからコンボを狙えるのも強みだ。

TAG BATTLE

TEXT：がっちん

オススメタッグコンボ一覧



基本コンボをマスターせよ

まずは基本コンボをきっちりと覚えてしまおう。

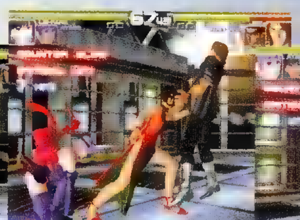
レイファンは、懶紮衣(⇦P)からの連環金鶏独立(⇦P⇨PK)がポイントで、次に出す技がノーマルの連環金鶏独立よりつながりやすい。

ほかの始動技としては、連肘撃(⇨PK)、蹬脚・背折靠(⇦KP+K)、そして単発の背折靠があげられる。どれを使ってもおおむねOKなところが心強い。浮かせたあとはあやねにチェンジ！ 基本コンボが狙っていけるぞ。

あやね始動なら弧影爪(⇨PP)、裏弧影(背後中⇩P)からが基本。だが、地上での立ち回りは螺旋刀(⇦P)が主力技なので、基本コンボは霧惑いから狙っていこう。

曳光覇神砕(P+KP⇩K)からの連環金鶏独立が基本。





懶紮衣スタートなら次のあやねが拾いやすい。



微妙に変化するが螺旋裏人脚(⇦PK)で締める。

中Kホールドから決める

両キャラとも中Kホールドから追加ダメージが狙える。

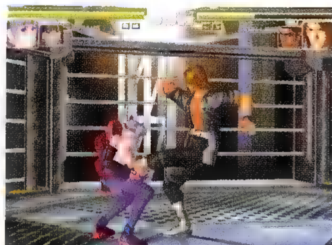
ホールドの固定ダメージもいいが、がんばった分だけダメージが増えるこのコンボのほうが、楽しみもあるだろう。

あやねのコンボは、シングル戦のコンボを基本にしてかまわない。ハイカウンターならなおさらだ。ただ、羅刃昇破(PP⇩P)で2回拾えない高さであるときの対処として、覚えておいてもいいだろう。

レイファンはここでも背折靠のお世話になるが、相手の背後だからといってチェンジしない方法がいい。浮かせまで持って行き、あやねと交代だ。相手の重量で変えていきたいところだが、まずはこの方法で安定させたい。



チェンジを使えば、必ずあやねが曳光■神砕で拾ってくれる。



中段Kホールドからの空中コンボは、あやねには欠かせない戦力のひとつ。

この2人への対処法

このタッグに関しては、レイファン側が浮かし役になることが多い。よってホールド入力時には、そのあたりを頭に入れて対処していきたい。

知っての通り、金鶏独立(P+K)系の技は上段でも中段Kでもホールドできる。もし、裏の選択肢である擺脚(⇩K)か分脚(⇦⇨K)まで考えられれば、それに対応しているホールドを使っていく。

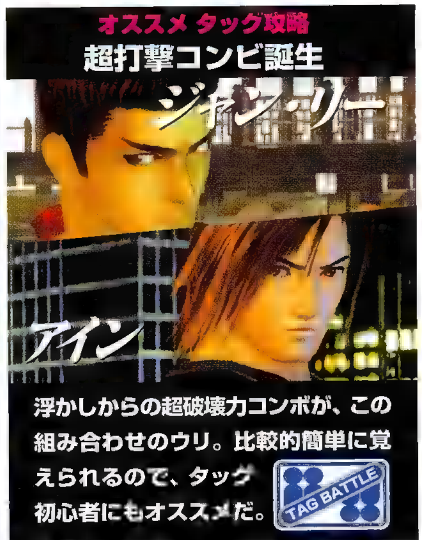
また、この2人はじつに軽い。これはコンボを決める側からみれば大きなチャンスである。できれば軽量級専用のタッグコンボを用意しておき、大ダメージを一気に壁まで運んで勝負を決めたい。

あとは、優秀な浮かし性能を持つ技のことも注意しなくてはいけない。中間距離から仕掛ける場合や、起き攻めの際には気をつけよう。



高い戦闘力を備えた両キャラクターだが軽量級というハンデがある。

ゲー事典 大会ルール：本大会では「デッドオアアライブ2ミレニアム」を使用します。シングル戦です。使用キャラクターは対戦前にスタッフに申告して下さい。使用キャラクターは途中変更はできません。本大会は地区大会から全国決勝まで、トーナメント方式で行ないます。敗者復活戦はありません。1P、2Pの選択はジャンケンで決めます。



TEXT：ちゃっきー

この2人のココを活かせ！

ジャン・リーの場合

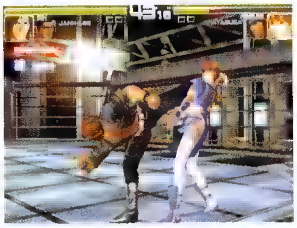
空中コンボが得意なジャン・リーにとって、タッグ戦は飛躍の場だ。パートナーの浮かし技から1人で追い打ちするだけで、絶大なダメージを与えることができる。ノーマルヒットでクリティカルヒットする下段攻撃、ドラゴンローキック(⬁K)など、タッグになって使いやすくなる技も多い。



ドラゴンローキックやドラゴンスライサー(PPP⇩K)は、タッグでこそ活きる下段攻撃だ。

アインの場合

浮かし技が上段、中段P、中段Kと豊富に揃い、かつ浮きも高いアイン。残念ながら1人のときはそれほど大きなコンボを狙えないが、タッグとなれば話は別だ。追い打ちはパートナーにまかせ、一気に大ダメージを狙おう。壁に当たらない浮かし技が多いことも、重要な要素の1つといえる。



浮かし技の選択肢が多いので、クリティカル後の読み合いが有利。ヒット後の浮きも高い。

とにかくアインで浮かす

最大の狙いとなるのは、アインの浮かし技からジャン・リーで追い打ちするコンボだ。

アインでクリティカルヒットを取った場合はそのまま上段Kの光琳(⇦F+K)、中段Pの昇り肘打ち(⬃P)、中段Kの天槍(⬁⬁K)や舞鶴(⬂K)で選択をかけ、左の表にあるコンボにつなごう。単純ながら、全体力の約半分、壁が絡めばさらに大きなダメージになる。また、刃文(⬁KP)や飛び連蹴り(⬁KK)始動の場合は浮きが低いので、追い打ちを減らすこと。

一方、ジャンリー始動の場合は、チェンジ→天涯(⇦P⇩KP)チェンジ→ドラゴンキャノン(PPP⇨P)他……とつなぐのが基本だ。しかし、アインにチェンジしたあと少し待たなければ天涯がオールヒットしないこともあり、アイン始動と比べるとダメージがかなり落ちてしまう。

そこで、ジャン・リーでクリティカルヒットを狙う技にはできる限りチェンジを仕込んでおき、アインで浮かすことを考えたい。例えば、ボディーブローチェンジ→揚げ突き(⬁P)～各種浮かし技へ。揚げ突きを挟んでいるのは、浮かし技直後にジャン・リーを出せるようにするためだ。

オススメタッグコンボ一覧

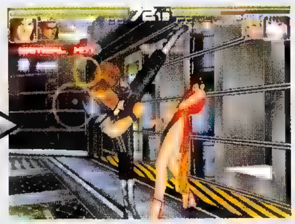
始動	技					対象
クリティカル始動	光琳 ⇨F+K / 昇り肘撃ち ⬃P	チェンジ	コンボナックルアッパー PP➡P ×3		スナップスパイクキック ⇦K⇦⇨K	対軽量級
	光琳 ⇨F+K / 昇り肘撃ち ⬃P / 天槍 ⬁⬁K	チェンジ	コンボナックルアッパー PP➡P ×2		ドラゴンキャノン PPP⇨P	対中量級
	舞鶴 ⬂K	チェンジ	ナックルアッパー ⬃P	コンボナックルアッパー PP➡P	ドラゴンキャノン PPP⇨P	対重量級



ノーマルヒットでよろけるドラゴンローキック。もちろんチェンジを仕込もう。



揚げ突きで刻む。これで時間を稼いでおけば、ジャン・リーの硬直が解ける。



浮かし技からまたチェンジへ。壁際では、昇り肘打ちか天槍を使うこと。

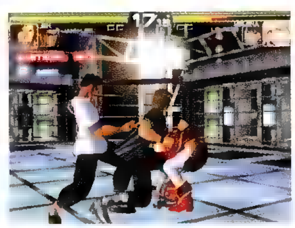
上級者に対しては

あまり慣れていない対戦相手の場合は上記のパターンでOKだが、上級者相手となると勝手が違ってくる。ジャン・リーでクリティカル誘発→アインへ……とつないだ場合に、チェンジ直後の技をホールドされる可能性があることに加え、つなぎ技直後にホールドが出て、その後の浮かし技をガードされるようなケースも少なくない。そこで、チェンジ後に直接浮かし技の選択に持っていき、その後うまくジャン・リーにつなぐパターンも作っておきたい。

この場合は、浮かし技後少し遅らせて時間を稼ぎ、チェンジすること。このときは、待った分だけ浮きが低くなるので、コンボを減らすなどの調節をしなければならない。

ただ、クリティカル始動技の硬直が短ければ(ボディーブローなど)待つ時間が短くて済む(＝コンボも多く入る)。技によるタイミングをマスターできれば、ダメージ効率がアップするはずだ。

また、クリティカル始動技のよろけ時間が長い場合、アインの浮かし技自体を遅らせて時間を稼ぐこともできる。こうしておけば、その分浮かし技からチェンジ可能になるまでの時間を短縮できる。



チェンジや浮かし後に少し待ち、ジャン・リーが出てくる時間を稼ごう。

この2人への対処法

打撃技主体のこのタッグに対しては、よろけさせられたあとの対処がカギを握る。ポイントとなるのは、チェンジ後の打撃。ここで反応できるか否かで、勝率は大きく変わってくる。特に、ジャン・リー・アインのつなぎは揚げ突きが多用されるので、中段Pホールドを意識しておこう。そのほかでも、アインでよろけさせられたあとは、浮かし技を警戒してホールド重視の対応をするなど。ハイカウンターの投げは確かに痛いが、浮かされるよりはマシ、と考えるのが得策だ。

また、通常時は相手によって対処を変えることが大切。アインは、下段攻撃が薄く、ジャン・リーは、浮かし技に中段Pの選択肢がない。それぞれのキャラクターが持つ弱点をキッチリ突いていこう。



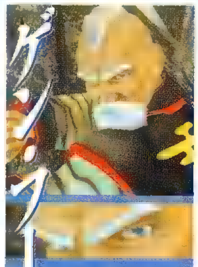
反応よくチェンジ後の打撃技を取れるようになれば、かなり楽になるはずだ。

ゲー事典 大会ルール(続き)：プレイタイムは1試合40秒とし、3本先取したほうを勝ちとします。ライフゲージはノーマル設定とします。ステージはランダムで、選択できません。機械の不具合などにより試合が中断した場合、それを申告する前の勝敗数(何本先取していたか)は有効となります。いかなる理由でも不正が認められた場合は失格となります。

キャラ別戦術フロンティア

このコーナーでは新しく見つかった各キャラの戦術について説明していこう。

SINGLE　TAG BATTLE



クリティカルまで確定

ゲン・フーの上・中段ホールドは、相手の攻撃をいなしてこちらに有利時間を作るタイプのホールドである。成功時の有利時間は16～17フレーム(パンチ16、キック17)なので、発生がそれより早い技ならヒットが確定する。

確定技の中でもオススメしたいのは、クリティカルヒットを誘発する側踹脚(⇨K)と撑掌(⇧P)。側踹脚のほうがダメージは大きいものの、相手に下段ホールドを入力されると、続く打撃技をガードされるおそれがある(側踹脚はスキが長いため)ので、どちらを使うかは難しいところ。

また、タッグ時はクリティカル誘発技のかわりに、虎抱頭(⬂P)を叩き込む手もある。この技は相手を小さく浮かす効果があるので、パートナーに交代すれば、ダメージは小さいながらも確定コンボを叩き込むことができるぞ(P108～109参照のこと)。


上中段ホールドで相手をいなしたら、撑掌か側踹脚のコマンドを先行入力。


成功すればクリティカルヒット確定。ハイカウンター投げでも狙ってみますか。



今回あらためて昇雷掌コンボを紹介。臥竜閃のタイミングがキーポイントだ

昇雷掌からのコンボ

ハヤブサの投げ技の中で最もダメージが高いのは飯綱落とし(⇦⬃⇩⬂⇨F+P・⇩⬃⇦⬁⇧⬀⇨F+P・⇦⬃⇩⬂⇨⬀⇧F+P)だが、1段目の昇雷掌からコンボにつなげれば飯綱落としを越える(否カウンター)ダメージが狙える。まずはあらためて昇雷掌からのコンボを紹介。

昇雷掌からは臥竜閃(⇩⬂⇨P)で拾う。相手を高く浮かせなおすには最速よりわずかに遅らせるのがコツだ。

ここで臥竜閃から天突(⇧P)で拾いなおし、

①滅鬼竜巻蹴り(PP⇦PK)→虎牙双弾(⇩P)

②空旋斬刀(PP⇦P)→天輪脚(⬂K)

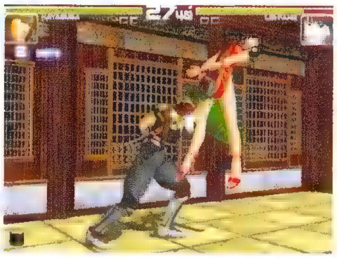
③空旋斬撃(PP⇦P⇨P)

これらで追い打ち可。ダメージはこの順で高い。ただし①と②は軽量級限定、③は中量級以下限定だ。重量級には天突を省けばすべて入る。この場合でも飯綱落としよりは高威力になっている。なお①の虎牙双弾は正確にはコンボではないが回避不可だ。

単発技の使いどころ

天輪脚はコンボの締めに有効な技だが、タッグモードでは交代すれば空中コンボにいけるため立ち会いでも狙いたい。ガードされたときは(確定反撃技は唯一ダッシュ投げだがシビア)ホールド、ガード、ハイカウンター狙いの連弾(PP)や破突(⇨P)などでリカバーしていこう。

我王掌(⇦P+K)の避け性能、臥竜閃の潜り性能にも注目したい。ともにディレイをかけた連係に対して有効だ。我王掌は天輪脚、足刀蹴り後のフォローにもいい。臥竜閃はタイミングが合えばほとんどの中段技を潜れるぞ。


天突を組み込む場合、臥竜閃のタイミングはかなりシビア。


避け能力に長けた我王掌。フォロー的使い方がメイン。



魅力的なダメージだが、狙いにくいT・F・B・B。ある入力方法で狙える状況が多くなる

バースは格闘スタイルがプロレスなだけに投げ技が豊富。なかでもひときわ強力なのがT・F・B・B(⬇⇨⇦F+P)。コマンド入力が難しく、とっさに狙いにくい技ではあるが、バースの中で最も威力が高く、カウンタースローであれば相手の体力を半分以上減らせる。

この驚異的な技を活用するためには、ちょっとしたコツが必要になってくる。

一見、しゃがみ状態からしか狙えないと思われがちなT・F・B・Bのような投げ技でも、何らかの技の後にレバーを下に入力しておくと最速で出すことができる。この入力方法を先行しゃがみと呼び、あらゆる面で応用が可能。

たとえば、ダブルパーム(PP)中に先行しゃがみを行ない、硬直が切れたと同時に⇨⇦F+Pを素早く入力すれば、立ち状態からT・F・B・Bを決めることができるのだ。やや難しいが反撃技としてT・F・B・Bを決められるぞ。

このような投げのコツを得たとはいえ、実戦で投げを決めるのは難しい。やはり打撃を絡んだ戦術も強化させなくてはならない。

一番T・F・B・Bに繋げやすい技は、⇦PPP+Kのスタンガンチョップ。ディレイはもちろんのこと、3段めをガードされてもスキがないため、まず反撃を受けることはない。カウンターヒットでクリティカルを誘発できるという点でも、狙っていく価値がある。相手が中段Pホールドで対応し始めのなら、それこそ投げへの布石になる。前述の入力方法でT・F・B・Bを狙おう。

その他の狙いどころとしては、ローナックルカウンター時や、ニーリフト後もチャンスだ。


投げへの布石は、このスタンガンチョップで作っていく。


ホールドを入れてくる相手には、T・F・B・Bを食らわせてやれ。



対戦攻略

攻めに回っても潰されてしまうことが多いレオン。次の攻撃を想定し、それに適した技を素早く選ぼう

TEXT

攻撃を仕掛けても潰される?

基本的にどの技も発生が遅いレオンは、近距離で先制権を取りにくいキャラだ。

かといって、そのままガードに専念していても、素早い攻撃から逃る手だては少ない。相手の技に合わせ、使用する技の性能をうまく活用していきながら、攻めの起点を作っていこう。

どのキャラでも攻めの基本となるのは、発生が早いジャブ系。特に近距離での使用頻度が高い。まずは、そこを逆手にとった行動を考えていこう。

ジャブ系の技は基本的に上段攻撃なので、避け性能を持っている技で対応していくのがベスト。ターンロージャベリン(⇩F+K)や投げ技のカニバサミ(⇙⇙F+P)が適している。

こちらのジャブ・ストレート後やパームスタンプ(⇙P)、もしくはスマッシュ(⬉P)など、スキが短い技の後に出していくと比較的当てやすいぞ。ターンロージャベリンをヒットさせるとクリティカルを誘発できるが、残念ながらその後に繋がる確定打撃はない。そこで、一層のこと威力の高い風車式バックブリーカー(⇦⇙⇩⇘⇨F+P)や、再びクリティカルを狙ったアッパーで攻めを持続させよう。

カニバサミは相手が打撃を出していても、技の発生さえ間に合えば投げることができる強力な技だ。その後の派生投げを投げ抜けされても、お互いの間合いが離れて仕切り直しとなる。

これらの行動を読んだ相手はしゃがみがちになるが、そうなったらレオンのペース。しゃがみダッシュで近寄って、スマッシュなどの中段攻撃で崩しにいこう。


相手の早いジャブ系技で、先制権がなかなかとれない。


攻めの起点としては上段スカし技が最適だ。



対戦攻略

前号紹介したドラゴンガンナーからの確定技。今回はそれを発展させたタッグコンボを紹介

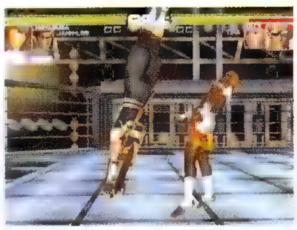
TEXT
若人

重要なダメージ源

ジャンリーの主力武器ともいえる投げ技のドラゴンガンナー(⇨F+P)。ここからの確定技は、しゃがみダッシュからのドラゴンブロー(⇩⇙⇨P)と、前ダッシュからのドラゴンステップハイ(⇨F+P)が有力。シングルモードならダメージの大きいドラゴンナックルだけでいいが、タッグモードならドラゴンステップハイチェンジからのタッグコンボを狙いたい。

チェンジ後に決まる技は左表の通り。※印のついている追撃からは、さらにチェンジすることで空中コンボを叩き込める。ハヤブサの昇竜脚からなら浮きが高いので、ドラゴンキャノン(PPP⇨P)などで追撃が可能。エレナの挑打下欄からは、軽量級ならスナップスパイクキック(⇩K⇦➡K)、中量級なら二起脚(⇙KK)。重量級はダウン攻撃(⇩K)で追撃可能だ。なお、ティナのバーティカルハンマーは、深く踏み込んだドラゴンステップハイからでしか決められないので注意。

ドラゴンステップハイからのタッグコンボ	
かすみ	無影地襲脚(⇨⇨P⇩K)
ハヤブサ	※昇竜脚(⬇⇦K)
ゲン・フー	烏牛擺頭(⇙⇨P)
エレナ	※桃打下攔(⬉PP)
ティナ	バーティカルハンマー(⬉PP)
バース	バッファロークラッシュ(⇙⇙P)
ザック	オーバーヘッドキック(⇙⇙KK)
レオン	ヘッドバット(P+K)
レイファン	双按(⇨⇨P)
あやね	螺旋裏地脚(⇦P⇩K)
アイン	双手突き(⇨P+K)


ハヤブサの昇竜脚後のチェンジは、タイミングを若干遅らそう。



対戦攻略

連環跌歩と背折靠はもっと使って欲しい技。もちろんシングルでもタッグでも有効

TEXT
かっちん

下段攻撃の再確認

ミレニアムで、クリティカルを発生する下段攻撃に恵まれたレイファン。

そこで、もっと積極的に使ってほしいのが連環跌歩(PP⇩K)だ。地味ではあるが、下段クリティカル誘発技の設定によって、より強力になったこの技を再確認してほしい。

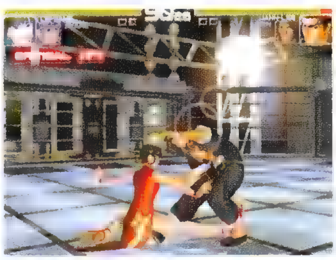
ディレイなしで使うのがポイントで、しゃがみPやヒジ系にも打ち負けない。最近ではディフェンス側の適格な割り込みが増えたため、ディレイの使い過ぎも余計な打撃の割り込みを許すこともある。

連環跌歩ヒット後に有効なクリティカル継続技は肘撃(⇨P)くらい。中級者以上であれば高い確率で入力してくるだろう。シングルであれば投げという選択肢も十分なダメージであるが、タッグならコンボ狙いでチェンジもあり。

ホールド上等の背折靠

強力な割り込み能力と、タッグでの汎用性の高さが注目されつつある背折靠(⇩P+K)。蹬脚(⇙K)や単鞭(P)、懶紮衣(⇙P)からの連係に組み込めるのも使いやすい理由のひとつ。しかし、使える要素はそれだけでなく、この技はホールドされてもリスクがないことを知ってほしい。

通常の技であればホールドされたときの受け流しによって背後を取られるが、この技の場合は背後の後ろ……つまり正面になり、相手との状態は五分となる。当然確定打撃はなく、投げも成立しない。レイファン側は予想しておける分、積極的に仕掛けていける局面である。タッグであればハイリスクハイリターンになる背折靠。ガードされるくらいならホールドされたほうがいい不思議な技だ。


連環跌歩は一気に出し切る。余計なディレイは要らない技だ。


タッグでは一押しの背折靠。ホールドされても大丈夫な技だ。



ガンナータッグコンボ補足：上記で紹介しているドラゴンガンナーからのタッグコンボは、上段K or中段Pホールド成功後にも決められる。その中段Pホールド時は間合いが近いので、ティナのバーティカルハンマーの安定度がアップ。また、ドラゴンガンナー後も一応可能だが、レイファンは双按ではなく、七寸靠(⇦⇨P)を安定して決められるぞ。(若人)

データの鬼となれ!



デフォルトキャラ＋ボスキャラ計14人の各種技データとシステム解析、濃密な対戦攻略や未発表をふくむ設定原画などをフォローした、お得な一冊。この本と今回の発生～硬直差を併せれば、君も「餓狼」博士だ!!

絶賛発売中!!

ASCII MOOK
「餓狼 MARK OF THE WOLVES 公式ガイドブック」
定価 1.280円（税別）

〔餓★狼〕 GAROU MARK OF THE WOLVES™

主要技発生フレーム一挙掲載

これから対戦をしていくにあたって重要となるであろう、数値データを一挙掲載。さらに、旬のシステムネタもチョイス。これを読んで、ワンランク上の対戦を目指そう!!

※記事内の数値は編集部調べ。また、記事中のコマンド類はキャラクターが右を向いているときのものです。

担当・MVP影若丸

知識は最大の武器になる!

フレームデータ集

「餓狼」は細かい数値データが重要なゲーム。ここに全キャラクターのフレームデータを一挙掲載!!

数値の見方

ここに掲載されている数値は、ジャンプ攻撃を除いた、ほぼ全技のデータだ。単位は1フレーム＝1/60秒で、ロック相手時に密着から技を出したときのものとなっている。

では、表の見方を説明しよう。まずは、【発生】。これは各技の攻撃発生までの時間だ。実際にダメージが発生するのは、書いてある数値の次のフレームになっていることに注意してほしい。次に、【ガード】と【ヒット】はそれぞれの状況の硬直差を表す。プラス（＋）なら相手より先に動け、マイナス（－）なら相手が先に動き出す。なお、避け攻撃以外は、基本的にヒット時、ガード時の硬直差は同じ。（）内の数値は、ブレーキング対応技ならブレーキング時の硬直差を表し、超必殺技（潜在能力）は暗転後の強制停止時間を表す。暗転後にジャストディフェンスを狙う際は、発生＋（）内の数値を目安にタイミングを計るのが重要!

連続技に関する知識

この数値を見て連続技を作る際の注意点を述べておこう。キャンセルをかけずに連続技を作る場合は、前述した攻撃力発生までの数値を考慮しなければならない。つまり、【ヒット】+5の技からは、【発生】5の技ではなく、4以下の技でないと連続ヒットとならないということになる。また、超必殺技に見られる【発生】0の技は、+1以上で出した場合は完全な連続技として成立（ヒット数は+3だとつながらないが回避不能）。+2～0の状況で出した場合は、ガードはできないが、バックダッシュなどで回避可能な疑似連続技となる。

反撃に関する知識

連続技同様、反撃の場合も【ガード】-5のスキに【発生】5の技は決まらない。攻撃力発生までを考慮すること。また、【発生】0の技で反撃する場合、五分の状況では反撃が成立せず、さらに-1の状況でもバックダッシュなどで回避可能なため、疑似反撃となることに注意してほしい。



+1の状況でも、発生0の技は反撃にならず、バックダッシュで回避されてしまう。

TERRY BOGARD テリー・ボガード

技名		発生	ガード	ヒット
近距離立ち	A	3	+7	+7
	B	4	+3	+3
	C	7	[illegible]	[illegible]
	D	7	[illegible]	-2
遠距離立ち	A	4	+4	+4
	B	6	+1	+1
	C	11	-6	-2
	D	8	[illegible]	-5
屈み	A	4	+6	+6
	B	5	[illegible]	+6
	C	7	+6	+6
	D	8	-15	ダウン
パワーウェイブA		11	[illegible]	[illegible]
パワーウェイブC		11	-11	-11
バーンナックルA		14	-12	ダウン
バーンナックルC		23	-10	ダウン
パワーダンクB		9	-1(-2)	ダウン
パワーダンクD		3	-1(-2)	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
パワーチャージA	11	-7	[illegible]
		-16	ダウン
		-10	ダウン
パワーチャージC	20	+7	+7
		-2	ダウン
		-13	ダウン
マックスダンク	14	-11	ダウン
クラックシュートB	22	-9	-2
クラックシュートD	20	-13	ダウン
パワーゲイザーA	7(7)	-38	ダウン
パワーゲイザーC	3(7)	-68	ダウン
バスターウルフB	3	-17	ダウン
バスターウルフD	4(3)	-34	ダウン
近距離立ちC→◆C		+4	+4
下段避け攻撃	22	+5	+1
上段避け攻撃	7	-8	-14

ROCK HOWARD ロック・ハワード

技名		発生	ガード	ヒット
近距離立ち	A	3	+6	+6
	B	3	+2	+2
	C	5	-2	-2
	D	10	-6	-6
遠距離立ち	A	3	+4	+4
	B	6	-3	-2
	C	10	-6	-6
	D	11	-9	-2
屈み	A	4	+3	+3
	B	4	+5	+5
	C	5	-3	-3
	D	8	-12	ダウン
烈風拳		12	-3	-3
ダブル烈風拳		13	0	0
ライジングタックルA		3	-29	ダウン
ライジングタックルC		2	-32	ダウン
ハードエッジA		11	-5	ダウン
ハードエッジC		17	-12	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
レイジラン			
Type「ダンク」	22	-9	ダウン
クラックカウンターB	2	—	ダウン
クラックカウンターD	2	—	ダウン
真空投げ	11		
オーバーヘッドキック	20	-10	ダウン
レイジングストームA	13	-23	ダウン
レイジングストームC	18	-51	ダウン
シャインナックルB	1(4)	-13	ダウン
シャインナックルD	0(6)	-15	ダウン
デッドリーレイブ			
ネオ	0(4)	-2	-2、
（2発目以降は	-2、-2、-9、+4、		
ヒット時の硬	+4、+1、+5、+8、		
直差のみ掲載）	ダウン		
遠距離立ちD+◆D		-3	-3
下段避け攻撃	21	+4	-2
上段避け攻撃	10	-5	-11

ゲー事典 **零牙対策**：着地ガード不能などの状況で決まる零牙はバックダッシュ以外でも上段避け攻撃で回避可能。このときの上段避け攻撃は、空振りしてしまう（グラントのみ2発目がヒット）が、空キャンセルして必殺技を出せばデカイ反撃技を決められるぞ。ただし、発生が早すぎる技だと零牙の無敵時間中にスカる可能性があるので注意しよう。（我修院＆モブブ）

KIM JAE HOON　キム・ジェイフン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	+6	+6
B	4	+4	+4
C	[illegible]	5	5
D	4	[illegible]	[illegible]
[illegible] A	3	+6	+6
B	4	0	0
C	12	-10	-10
D	13	-3	-3
[illegible] A	5	+3	+3
B	4	[illegible]	+6
C	[illegible]	[illegible]	+1
D	7	-8	ダウン
飛翔脚 B	4	-10(-20)	ダウン
飛翔脚 D	4	-37(0)	ダウン
流星落 B	14	8	ダウン
流星落 D	15	8	ダウン
半月斬 B	14	-8	ダウン
半月斬 D	22	-8	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] B	9	5以上	5以上
[illegible] D	10	5以上	5以上
[illegible] D		-13以上	ダウン
[illegible] D		13	ダウン
※[illegible]は打点により数値が変化			
[illegible] A	19	-16	ダウン
[illegible] C	19	-16	ダウン
ハイアングル ネリチャギ	31	1	ダウン
鳳凰天舞脚 A	12	-22	ダウン
鳳凰天舞脚 C	11	-26	ダウン
鳳凰脚 B	0(5)	-18	ダウン
鳳凰脚 D	0(4)	-25	ダウン
下段避け攻撃	25	+5	1
上段避け攻撃	12	+3	3

KIM DONG HWAN　キム・ドンファン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	+0	+0
B	4	+4	+4
C	5	6	6
D	6	-6	-6
[illegible] A	3	+0	+0
B	4	[illegible]	0
C	12	-10	-10
D	12	-1	-1
[illegible] A	5	+2	+2
B	4	+6	+6
C	5	+4	+4
D	7	-8	ダウン
[illegible] B	18	-1	-1
[illegible] D	27	-2	-2
[illegible] B	6	0以上	0以上
[illegible] D	9	0以上	0以上
※[illegible]は打点により数値が変化			
[illegible]	7	0	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	-30(+6)	ダウン
C	4	-29(+6)	ダウン
[illegible] B	22	-13	-13
D	26	-9	ダウン
[illegible]ドンファン	9	-9	ダウン
スーパードンファン蹴 A	0(7)	-39	ダウン
スーパードンファン蹴 C	0(7)	-69	ダウン
[illegible] B	20	-5	ダウン
[illegible] D	18	-5	ダウン
		-5	ダウン
		-5	ダウン
[illegible]	0(1)	-10	ダウン
下段避け攻撃	25	+6	-1
上段避け攻撃	11	+3	2

THE GRIFFON　グリフォンマスク

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+3	+3
B	7	0	0
C	14	+1	+1
D	6	-14	-14
[illegible] A	4	+1	+1
B	7	0	0
C	14	+1	+1
D	12	-8	-8
[illegible] A	4	0	0
B	7	+2	+2
C	11	-6	-6
D	12	-10	ダウン
[illegible]	28	-11	ダウン
[illegible]	60(-)	-8	ダウン
[illegible]	18	-8	ダウン
[illegible]	37(-)	-8	ダウン
[illegible]	28	—	ダウン
[illegible]	41	—	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible]	4	—	ダウン
ヘラクレスドロー	13	—	ダウン
ジャスティスハリケーン A	3	—	ダウン
ジャスティスハリケーン C	3	—	ダウン
グリドロノーバーキック	20	-18	ダウン
ビッグフォールグリフォン A	1(4)	—	ダウン
ビッグフォールグリフォン C	1(4)	—	ダウン
ダイダロスアタック B	14	-27	ダウン
ダイダロスアタック D	13	-27	ダウン
下段避け攻撃	20	+7	+1
上段避け攻撃	10	0	0

MARCO RODRIGUEZ　マルコ・ロドリゲス

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+4	+4
B	4	+4	+4
C	7	-4	-4
D	6	-9	-9
[illegible] A	3	+4	+4
B	5	-4	-4
C	11	-5	-5
D	11	-7	-7
[illegible] A	4	[illegible]	+8
B	4	+5	+5
C	8	-5	-5
D	8	-5	ダウン
[illegible] A	4	-18(+21)	ダウン
[illegible] C	4	-29(0)	ダウン
[illegible] A	9	-5	ダウン
[illegible] C	9	-5	ダウン
[illegible] B	10	9	ダウン
[illegible] D	7	-7	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] Lv1	12	-8	ダウン
Lv2~3	14	-8	ダウン
Lv4	11	-11	ダウン
虎煌拳 Lv1~3	14	-8	ダウン
Lv4	14	-8	ダウン
上段払い	3	—	ダウン
下段払い	3	—	ダウン
[illegible]	10	-21	ダウン
覇王翔吼拳 A	19	-16	ダウン
覇王翔吼拳 C	0	-24	ダウン
極限虎咆 B	0(4)	-44	ダウン
極限虎咆 D	0(4)	-55	ダウン
[illegible] Lv1	0(3)	-42	ダウン
Lv2	0(3)	-48	ダウン
Lv3	0(3)	-48	ダウン
Lv4	3(3)	-40	ダウン
下段避け攻撃	24	+8	0
上段避け攻撃	10	0	0

※虎咆と虎煌拳は、近距離のみダウンを奪える

FREEMAN　フリーマン

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+8	+8
B	3	+6	+6
C	7	-7	-7
D	4	-2	-2
[illegible] A	4	-1	-1
B	5	-5	-5
C	8	+1	+1
D	8	-2	-2
[illegible] A	5	+4	+4
B	4	+4	+4
C	6	+4	+4
D	10	-10	ダウン
ナイトメア A	19	-6	ダウン
ナイトメア C	28	-8	ダウン
フォビア A	17	0	[illegible]
フォビア C	20	1	-1
クロウ B	23	-1	+1
クロウ D	31	-1	-1

技名	発生	ガード	ヒット
V.O.D. A	5	-1	+1
		0	0
		-24	ダウン
V.O.D. C	14	-5	-5
		-12	-12
		-1	ダウン
モービッドエンジェル B	25	—	[illegible]
モービッドエンジェル D	27	—	[illegible]
オーヴァーキル	16	-11	ダウン
フルブラストA	11	-7	ダウン
フルブラストC	12	0	ダウン
クリーピングデス/V.O.D.共通	13	[illegible]	
A→A→A		-5	-5
下段避け攻撃	21	+5	-1
上段避け攻撃	9	+2	-4

HOKUTOMARU　北斗丸

技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+6	+6
B	4	+3	+3
C	5	+2	+2
D	3	-1	-1
[illegible] A	4	+5	+5
B	6	+1	+1
C	11	-10	-10
D	11	-3	-3
[illegible] A	4	+8	+8
B	6	+4	+4
C	6	+1	+1
D	10	-3	ダウン
[illegible] A	19	-10	ダウン
[illegible] C	30	-18	ダウン
[illegible] A	12	2	-2
[illegible] C	18	8	-2
空破弾 B	11(+5)	12	ダウン
空破弾 D	10(+5)	-9	ダウン

技名	発生	ガード	ヒット
落下斬・実	28	-22	ダウン
忍法爆炎じゃんけん	14	-31	ダウン
超必殺手裏剣	10	-34	ダウン
超爆炎苦無	10	-34	ダウン
奥義超必殺電影	3(3)	-60	ダウン
究極奥義超爆炎電影	0(6)	-54	ダウン
上段避け攻撃C		8	12
下段避け攻撃	18	-5	-1
上段避け攻撃	11	+7	+1

ゲー事典　**キャラクター性能評価：** ブータロー・北斗丸、ほたる。契約社員・ロック、ドンファン、フリーマン、グリフォン。正社員・マルコ、グラント。課長・ジェニー、牙刀、カイン。部長・ジェイフン、テリー。神・ケビン。以上、若人、MVP、JK、イタキョー4名による餓狼キャラクター性能評価でした。（チーム我珍子）

GATO 牙刀

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	[illegible]	+8	[illegible] B	3	-37(+8)	ダウン
B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] D	3	-29(+5)	ダウン
C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	-1
D	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	ダウン
[illegible] A	3	+1	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
B	8	[illegible]	-3	[illegible]	4	[illegible]	ダウン
C	10	[illegible]	-4	[illegible]	8	[illegible]	[illegible]
D	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]
[illegible] A	4	+6	+6	[illegible]	0(4)	[illegible]	ダウン
B	4	+4	[illegible]	[illegible] C	0(4)	[illegible]	ダウン
C	7	[illegible]	-1	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]
D	8	10	ダウン	[illegible] D	4	[illegible]	[illegible]
[illegible] A	7	[illegible]	-1	[illegible]	11	-9	[illegible]
A	[illegible]	[illegible]	ダウン				-14
C	14	[illegible]	[illegible]				ダウン
C	[illegible]	-1	ダウン	[illegible]	10	+1	+1
[illegible]	5		ダウン	[illegible]	13	+1	+1
[illegible]	21	10	ダウン	下段避け攻撃	8	[illegible]	-3
				上段避け攻撃	11	[illegible]	-5

※注：高さによって有利／不利が大幅に変化

HOTARU FUTABA 双葉 ほたる

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	+5	+5	双掌連 A	10	-11	ダウン
B	4	+1	+1	双掌連 C	10	-1	ダウン
C	7	-1	-1	虎尾脚 B	13	-10(+13)	ダウン
D	8	-8	-8	虎尾脚 D	13	-10(+13)	ダウン
[illegible] A	5	+2	+2	昇上脚	3		ダウン
B	6	+2	+2	[illegible]	3	-24	ダウン
C	8	-1	-1	[illegible]天[illegible] A	7	-61	ダウン
D	11	-2	-2	[illegible]天[illegible] C	7	-14	ダウン
[illegible] A	4	+2	+2	天翔乱姫 B	0(7)	-33	ダウン
B	4	+2	+2	天翔乱姫 D	0(7)	-32	ダウン
C	9	-5	-5	下段避け攻撃	23	+5	-1
D	7	-15	ダウン	上段避け[illegible]	9	+3	-3
[illegible] A	10	-5	-5				
[illegible] C	10	-5	-5				
[illegible] B	2	-12	ダウン				
[illegible] D	2	-31	ダウン				
[illegible] B	10	-26上	ダウン				
[illegible] D	10	-29上	ダウン				

B.JENET B・ジェニー

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+7	+7	[illegible] B	8	-19(-3)	ダウン
B	4	+6	+6	[illegible] D	20	-29(-11)	ダウン
C	4	[illegible]	[illegible]	ハリアビー	※[illegible]		
D	4	-3	-3	ローリングサンダー	8	-32	ダウン
[illegible] A	5	+2	+2	メニメニトーピードゥ A	5	-10	ダウン
B	6	+5	+5	メニメニトーピードゥ C	8	-23	ダウン
C	7	-6	-8	オーロラ B	0(6)	-40	ダウン
D	10	-9	-9	オーロラ D	0(6)	-31	ダウン
[illegible] A	4	+6	+6	アンニュイ[illegible]	7	-74	ダウン
B	4	+5	+6	A→A		-1	-1
C	7	+6	+6	A→A→A		+2	+2
D	10	-6	ダウン	B→C		+5	16
[illegible] A	10	-3	-3	下段避け攻撃	26	+5	-1
[illegible] C	26	-2	-2	上段避け攻撃	8	-3	-3
[illegible]	11	-8	ダウン				
[illegible]	21	-10	ダウン				
[illegible]	17	-4	-4				
[illegible]	29	-4	-4				

KEVIN RIAN ケビン・ライアン

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+2	+2	ヘルスナイプ A	16	-1	0
B	4	+2	+2	ヘルスナイプ C	18		
C	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	-11	ダウン
D	11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	16	-13	ダウン
[illegible] A	3	+2	+2	ヘルアレスト A	5	—	ダウン
B	6	[illegible]	[illegible]	ヘルアレスト C	5	—	ダウン
C	7	11	[illegible]	ブラスターチャージ	10	-5	ダウン
D	11	[illegible]	-8	ラッキーストライク A	4	0	ダウン
[illegible] A	4	+2	+2	ラッキーストライク C	4	-25	ダウン
B	5	+2	+2	ガトリングフリーザー B	12	+1	ダウン
C	[illegible]	-7	-7	ガトリングフリーザー D	0(10)	[illegible]	ダウン
D	[illegible]	-12	ダウン	[illegible]	7	2	2
[illegible] Lv1	14	-1	-1	下段避け攻撃	22	15	0
Lv2		-14	ダウン	上段避け攻撃	11	0	-8
Lv3		14	ダウン				
[illegible] C	20	0	ダウン				
ヘルトラップ B	10	-22(+11)	ダウン				
ヘルトラップ D	14	-25(+8)	ダウン				

KAIN R.HEINLEIN カイン.R.ハインライン

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	4	+8	[illegible]	シュワルツパンツァー B	13	[illegible]	ダウン
B	6	0	0	シュワルツパンツァー D	22(2)	-7	ダウン
C	8	8	8	[illegible] B	8	-4(+17)	ダウン
D	[illegible]	12	12	[illegible] D	8	[illegible]	ダウン
[illegible] A	4	+5	+5	[illegible]アーテム A	10(7)	+8	ダウン
B	5	0	0	[illegible]アーテム D	22(7)	+30	ダウン
C	12	-3	-3	[illegible] B	12(11)	+30	ダウン
D	[illegible]	12	12	[illegible] D	12(16)	+18	ダウン
[illegible] A	3	+5	+5	[illegible]		-11	ダウン
B	4	+4	+4	[illegible]	22	-5	-1
C	7	-1	[illegible]	[illegible]	9	-8	-12
D	10	5	ダウン				
シュワルツフレイム A	12	-5	-8				
シュワルツフレイム C	12	-14	-14				
シュワルツシュトゥース	18	13	ダウン				

GRANT グラント

技名	発生	ガード	ヒット	技名	発生	ガード	ヒット
[illegible] A	3	+5	+5	[illegible] A	13	-11	ダウン
B	5	+4	+4	[illegible] C	20	-3	ダウン
C	[illegible]	-12	-12	剛裂[illegible] A	19	-10	ダウン
D	[illegible]	[illegible]	+5	剛裂[illegible] D	25	-10	ダウン
[illegible] A	6	-4	+4	魔神[illegible]	15	-15	ダウン
B	6	-4	+4	魔神[illegible]天[illegible] A	12	-11	ダウン
C	9	-8	[illegible]	魔神[illegible]天[illegible] C	11	-11	ダウン
D	14	-4	ダウン	魔神円月輪 B	0(8)	-2	ダウン
[illegible] A	4	+6	+6	魔神円月輪 D	0(9)	-2	ダウン
B	6	+2	+2	[illegible]	12	-8	ダウン
C	10	-20	-20	下段[illegible]	21	+3	-3
D	7	-14	ダウン	[illegible]攻撃	9	-2	[illegible]
[illegible]弾劾 B	11	[illegible]	ダウン				
[illegible]弾劾 D	22	[illegible]	ダウン				
凶鳥刃 A	7	24(+7)	ダウン				
凶鳥刃 C	5	-12(+7)	ダウン				
[illegible] B	17	[illegible]	[illegible]				
[illegible] D	7	[illegible]	[illegible]				

ゲー事典 **モノにして置きたいしゃがみBヒット確認超必殺技：**ロック・シャインナックル、テリー・潜在能力版バスターウルフ、ジェイフン・鳳凰脚（※先端ヒット時不能）、牙刀・零牙（※先端ヒット時不能）ジェニー・ノーキャンセルメニメニトーピードゥ、ケビン・潜在能力版ガトリングフリーザー（※先端ヒット時不能）、グラント・魔神円月輪（※先端ヒット時不能）。（㊦＆若人）

ワンランク上の読み合い

システム解析

バックダッシュ対策

全身無敵のおかげで、なにかと厄介なバックダッシュ。ここでは、そのバックダッシュ対策を考察してみることにしよう。

TEXT：若人

バックダッシュ対策とは…?

ここでいうバックダッシュ対策とは、『強制停止必殺技によるやられ着地ガード不能』と『強制停止技を用いた疑似連続技』を回避するときのバックダッシュ対策。つまり、相手のバックダッシュが一定のタイミングで行なわれる場面を狙った裏の選択肢だ。

これらの対策は、画面中央よりも相手を画面端に追い詰めた状況で効果を発揮する。もちろん、画面中央でも相手のバックダッシュをダッシュで追いかければ、スキに技を叩き込むことは可能。だが、逃げるスペースのない画面端なら接近状態を維持できるため、間合いを詰めて攻撃を当てにいく必要はなくなるぞ。

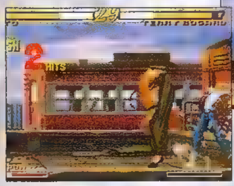
なお、バックダッシュのスキは全キャラ共通で5フレーム。ただし、性質はキャラごとに若干異なり、移動距離も該当するが、全体フレーム数が違っている。右下の表を参照し、技を重ねにいくタイミングの目安にしてほしい。

バックダッシュのスキになにを決めるか

バックダッシュを読んだら、基本的にはなにを決めにいってもいい。オススメは小ジャンプ攻撃からの連続技だが、当然着地キャンセルから必殺技をつなげられるキャラに限定される。なので、ワンテンポ置いて相手のバックダッシュを誘い、そこに攻撃を叩き込むという方法がベター。バックダッシュされなかったら、仕切り直せるという点を見ても安全な選択肢といえる。



バックダッシュ対策の一例。牙刀の➡+A→零牙をバックダッシュで逃げる相手は…、



零牙を出さずにバックダッシュを誘い、そのスキに強力な連続技を叩き込むのだ！

補足

『強制停止必殺技によるやられ着地ガード不能』と『強制停止技を用いた疑似連続技』。この二つの状況を、バックダッシュで逃げられない強制停止技がある。それは、マルコの龍虎乱舞とグラントの魔神円月輪。また、牙刀とカインのバックダッシュに対する鳳凰脚の3つ。これらは先の状況で狙うときにバックダッシュ対策が必要のない技だ。

ちなみに、ジェニーはバックダッシュからハリアビーを出せる。ジェニーにバックダッシュ対策を行なう場合は、このことを頭に入れておこう。

バックダッシュ　フレームデータ一覧

※バックダッシュのスキは、全キャラ共通で後半の5フレーム

ロック	23フレーム
テリー	23フレーム
ドンファン	23フレーム
ジェイフン	23フレーム
マルコ	21フレーム
グリフォンマスク	25フレーム
北斗丸	23フレーム
フリーマン	23フレーム
ほたる	23フレーム
牙刀	20フレーム
ケビン	21フレーム
ジェニー	27フレーム
グラント	23フレーム
カイン	19フレーム

空ジャンプがポイント

システム解析

対空上段避け攻撃対策

高性能な上段避け攻撃は、強力な対空兵器。これを多用する相手にもしっかり対応できるようにしよう。

TEXT：若人

対空上段避け攻撃対策は3パターン

対空技として正しく機能する上段避け攻撃を持っているキャラクターは、テリー、マルコ、フリーマン、ほたる、牙刀、ケビン、ジェニー、グラント、カインの10キャラクター。対空上段避け攻撃からは、着地のスキに地上連続技をくらいかねないので、しっかりと対策を練っておきたい。

最も基本的な対策は、下方向に攻撃判定の強いジャンプ攻撃（左表参照）で上段避け攻撃をつぶす方法だ。

しかし、それが可能なのは一部のキャラのみ。上段避けつぶしに適したジャンプ攻撃を持たないキャラは、他の対策が必要になる。

その対策とは、通常空ジャンプで相手の目の前に着地し、上段避け攻撃に対しジャストディフェンスを狙う。そして、ここからガードキャンセルするというもの。また、攻撃発生の早い技（強制停止）を持つキャラなら、ジャストディフェンス後に直接反撃する方法もある。

下の表と、今回掲載されているフレームデータを参照し、反撃技を模索してみよう。

対空上段避け攻撃をつぶせるジャンプ攻撃

ほたる、ジェニー、カイン	ジャンプD
ジェイフン、ドンファン	ジャンプA
フリーマン	ジャンプC
牙刀	ジャンプB
グラント	滅焼飛刹

一部のキャラの上段避け攻撃は、ジャストディフェンスすることで反撃可能になる。





こちらの硬直時間は長め。タイミングを覚えて、発生の早い超必殺技で反撃を試みよう。

補足

上段避け攻撃の硬直差は左表の通り。＋と表記されているものが相手側有利で、－と表記されているものはこちら側が有利ということを表す。つまり、＋と表記されている上段避け攻撃に対してはガードキャンセルを使わない限り反撃不可能。－に対しては反撃の可能性があるというわけだ。なお、カインの数値は1段目の数値。派生技があるので、基本的には反撃できない。また、グラントに関しては1発目を空キャンセルして必殺技を出せるので、これも基本的には反撃不可能となる。

上段避け攻撃のスキ一覧表

※カッコ内の数値は、ジャストディフェンス時の硬直差

ロック	-5(-7)
テリー	-8(-10)
ドンファン	+4(+2)
ジェイフン	+3(+1)
マルコ	0(-2)
グリフォンマスク	+1(-1)
北斗丸	+7(+5)
フリーマン	+2(0)
ほたる	+3(+1)
牙刀	+1(-1)
ケビン	0(-2)
ジェニー	-3(-5)
グラント	-6(-8)
カイン	-2(-4)

ゲー事典 **モブブ鬱血事件：**今回の数値調べにおいて、僕の最愛のパートナーモブブは、ストップボタンを押す際の人差し指が鬱血してしまった。っていうか、それぐらい頑張って数値データ調べたから、ダイヤグラムの掲載が延期になったのは許してくだしゃい。次回、大人の事情が絡まなければダイヤグラムを掲載する予定。ホンマスンマセン。(大人なんてキライだ　若人)

Mr. DRILLER ミスタードリラー を育てた人達



ナムコCS開発部所属。プログラムを担当。これまでの参加作：「ワギャンパラダイス」「プライムゴールEX」「リベログランデ」



ナムコCS開発部所属。企画・ゲームデザインを担当。業務用は今回が初。これまでの参加作：「ファミスタ'94」「スーパーファミリーゲレンデ」「レイジレーサー」「R4～リッジレーサーTYPE4」



© （株）ナムコ

最初はキャラはディグダグでした

この閉塞感あふれる時代に、彗星のごとく現れたアクションパズル「ミスタードリラー」。レトロなゲーム性にポップなキャラ。この絶妙な組み合わせのゲームは、どのようにして成立したのだろうか？

インタビュアー：京城＆マッスル北裏

時代のスキマ

――現在、ゲームセンターが段々冷え込んできていて、音ゲーのブームも一段落、格闘ゲームも昔ほどインカムを稼げなくなってきた現状、ある意味新しく、ある意味懐かしい「ミスタードリラー」のスマッシュヒットは、非常に新しい風を感じるものだったわけですが、このゲームの企画は、どういったところから立ち上がってきたのでしょうか？

長岡：一番最初の企画書は96年7月ぐらい、ちょうど「レイジレーサー」が終わったあたりに「何しようかなあ」って考えて作り始めました。その時は連鎖の方式が今と違って、六角形のブロックが斜めにすり落ちる形だったんです。で、内緒でプログラマーに3、4日で作ってもらって、一応出来たんですが、連鎖が読めなかったりして、ちょっとゲームになってなかったんです。

その後2年半ぐらいして、「R4」が終わったあたりに、また作りたくなったので、今度はブロックを四角にして作ってもらったら割といけそうだった。そこで、吉沢さんに渡したんです。

吉沢：最初は「よくある落ちモノパズルなんじゃないの？」と思っていたんです。そして、ソフトをもらって実際にプレイを始めたら、1時間ぐらい夢中でプレイしていたんですね。なんと言うか、テトリス(※)、トルネコ(※)を最初にやった時と同じ感触があったんですよ。絶対良いと思ったんですが、家庭用で出すよりも、まずゲーセンでも大ヒットさせたほうがいいんじゃないかと思って、大石さんのところにソフトを持っていって、ドンドンまわりの人をハメていったんです（笑）

大石：最初、AVスペースにゲームを放置しておいたら、VS開発部の人間がドンドンハマっていって（笑）。「これは面白い、ロケテしよう」って話になったんですが、まだ制作3日バージョンだったので（笑）、そこから意見出しをさせて、百円を取るために必要な要素を洗いだしていきました。

――大体、時期的にいつ頃の話ですか？

長岡：99年の1月に「R4」が終わったので、2月から始まって…

…ロケテストが6月ぐらいだったでしょうか。

――早いですね。

吉沢：商品化をするかどうか決めている時、たまたま常務が通りかかってハマっちゃって、そこから社長まで話が行って、社長が気に入ってくれて社内で噂になって、話が進んだんです（笑）

――ゲーム性やシステムに関しては、どのような固まり方をしたのですか？

大石：アイテムに関しては色々試しました。あまりにシンプルなゲーム性なので、何か付加価値をつける必要があるかなと思って。

長岡：現在の残機制になったのは、ロケテの一週間前だったんですよ。それまでは、アイテムでバリアを出したり、色々いじってました。

――ロケテストの反応はどうだったんですか？

吉沢：予想したインカムよりも、格段に良かったんですよね。ずっと連コインで粘っている人もいて、2日目に9コイン目で500メートルをクリアされました（笑）

吉沢：皆、連コインしてくれるんですよね。リピート性の高いゲームになったと思います。ずっと集客率が落ちなかったですから。ロケテの後には、祝杯上げに焼き鳥屋に行きました（笑）

長岡：最初、ロケテの時点ではプレイデモがなかったんですよね。

大石：プレイデモが必要という話になって、急遽ロケテの3日目あたりに入ったのかな。遊び方を教えるためと、ハデなデモで人目を引くものは必要、ということになって。

長岡：我々はコンシューマの部署でゲームを作ってきたので「デモは最後までに入れればいい」という意識があるんですよね。デモは最初入れてなかったんですが、皆やり方がわからない。そこでプレイデモを入れたら、画面を見てくれる人が増えたんですよ。

大石：今回、「リベロ」でアーケードを経験した金子が入っていたので、その辺は心強かったですね。

――ロケテ後の変更点はどのぐらいあったんですか？

長岡：地底人と、リザルトで初心者向けにアドバイスコメントを入れたことと、上級者向けに「ミスタードリラー」の称号（ノーミスクリアか60万点超）を足したことぐらいですね。

――面ごとのブロックの構成は、どのように決めたんですか？

金子：ブロックまわりは、開発初期のプログラマーの松本さんが決めたんですよね。今アメリカにいるんですが。

長岡：形の上では、「日米共同開発」と謳っております（笑）

――×印ブロック破壊時のエアー減少に関しては？

ゲー事典 ※テトリス：日本では88年にセガから発売された旧ソ連製のパズルゲーム。落ち物パズルの元祖。／トルネコ：チュンソフトが作った、SFCの傑作RPG。パズル的要素も多い。／ロケテ：ロケテスト。開発中のゲームなどをゲームセンターに設置し、インカム状況などを市場調査することで開発に反映させること。



VS開発部のパブリシティを担当。担当したゲーム：「アサルト」から「鉄拳 TAG TOURNAMENT」まで多数。



ナムコVS開発部係長。プロデュースを担当。これまでの参加作：「妖怪道中記」「オーダイン」「ソウルエッジ」「ソウルキャリバー」「リベログランデ」



ナムコCS開発部課長。プロデュースを担当。これまでの参加作：「幽★遊★白書（ビジュアルバトル）」「ワギャンパラダイス」「風のクロノア」「R4～リッジレーサーTYPE4」「エースコンバット3」



ナムコCS開発部所属。サウンドを担当。これまでの参加作：「ハンマーチャンプ」「ワースタ'98」「ミラクルビンゴショー」（メダル）「エースコンバット3」「クイック&クラッシュ」



ナムコCS管理制作室所属。キャラクターデザインを担当。「ドリラー」が初キャラクターデザイン。参加作品：「風のクロノア」（背景）「リベログランデ」（スタジオデザイン）

長岡：最初掘れなくて、「詰み」があったんですよね。で、こりゃマズいだろうとペナルティを考えた時、エア減少が一番良いだろうと。

――エアを取った時、22パーセント増えるのはナゼですか？

金子：あれは、ちょうど20パーセントにすると、×印ブロックを壊してエアを取った時、ぴったり回復しないんです。取る間の時間でもエアが減少しますから。正確には23パーセント増えています。

――その辺の設定は、絶妙だと思うんですが。

長岡：最初から、ゲーム性自体はかなり完成していたので、あとは微調整に集中しました。

大石：ドリラーは、キャラクターの移動と落下のスピード、ブロック乱数の数値の「三位一体」が、ちょうど良いバランスなんです。調整の勝利でしょうね。

――面ごとのブロックの配置は、どのようなしくみになっているんですか？

金子：その面が何色あるのかと、×印ブロックの割合、エアを囲む×印ブロックの個数の配置が決まっていて、あとはランダムです。ランダムに出る×印ブロックは一段おきに配置されるようになっています。

長岡：最初はハマりが結構あったんですよね。×印ブロックが格子模様になっちゃって。詰まってくると、右の方が空くようになっています。面ごとのメリハリにも苦労しました。各面に色々変化が必要ですから。2色面も、偶然に出来たんです。「これはゲームにならんだろう」と作ってみたら、これはこれでサーフィンのようで面白かった。

金子：2色面は、×印ブロックを減らすようにしてあります。あと、4色面と3色面では、若干難易度が変わるんですよね。

――エアダブル取りの仕組みはどうなっているのですか？

金子：もちろんバグなんですが（笑）、キャラにエアが重なった瞬間に100メートルブロックを壊すと、エア表示が残っていて復活しちゃうんですね。以前は100メートルごとにエアを完全に回復させていたので、プログラムでその名残があるんですよ。

金子：結構カンストまで幅を取ってあったんで大丈夫かと思ったんですが、計算してみたら、ダブルを5回やって、かつ早く進むとカンストされてしまうんです。まあ、雑誌に書かれたら仕様になってしまうので、家庭用でもあえて残してあります。一応直せることを証明するため、家庭用に付くタイムアタックモードでは、取ってありますよ（笑）

キャラクター「ホリ・ススム」誕生

――「掘る」というゲーム性は、あるゲームを思い出すんですが。

長岡：最初は、キャラは「ディグダグ」（※）でした。名前も「ディグアタック」でしたし（笑）

吉沢：社内では、「ディグダグ3」にしようって意見……というより風当たりが強かったですよね。その後、美少年がレーザーで地面を掘るゲームになるんです（笑）

大石：ドリルにするか、レーザーにするかで論争になったんですよ（笑）

篠崎：やはり、ナムコに入ってきた男の人は「ディグダグ」に愛を持っているようで、最初はデザインにも「ディグダグ」の要素を何とか反映させようとしていたんです。でもイマイチ、ピンとくるものができなくて。そこで、一度オリジナルで作るチャンスをくれって言ったんです。

吉沢：ベタなかわいい系のキャラもイヤだったんです。Tシャツにして着ても恥ずかしくないようなキャラが良いと思ってました。そんなある日ゲーム画面を見たら、ススム君の顔がタイトルに大きく出ていて、それが凄いインパクトがあったんです。で、これがいい、これでいこう、と全員納得して決定しました。

篠崎：吉沢さんの後押しも強かったんですよね（笑）

長岡：割とポップなかわいいキャラなんで、ゲーム性はコアなんですが、最近は女の人も遊んでくれているようですね。

――キャラを見た時、とてもポップでベジェ曲線なキャラだったんですが（笑）、篠崎さんが影響を受けられた、また好きな作家さんはどなたですか？

篠崎：やはり「ドリラー」に関して言うなら、ロドニー（※）でしょうか。あと、水野純子さん（※）や、マイケル・エコノミー（※）の影響もあると思います。

――**ラフでは美少年バージョンもありますが。**

篠崎：美少年も好きです（笑）

――ちなみに、「ホリ・ススム」という名前は、どうやって決まったんですか？

篠崎：名前はたくさん候補があったんですよね。タイトルを決める時に「ホリ・ススムの大冒険」というタイトル案があって、メチャメチャベタなのでボツになって（笑）

長岡：部内でアンケートを採ったんですよ。案としてあったのが、「ホリマ・ショウ」「ホーリー・マクレーン」「トニーカーク・ホルノスキー」「ホウ・ランカイ」「ホリーナ・ハーレ」、それから……。

――いや、もういいです。ありがとうございます（笑）

長岡：で、「ススム君」でいいんじゃない？ってなって（笑）

篠崎：ちなみに、エンディングのヘリコプターを操縦しているのは、ススム君の弟の「ホリ・タイヨウ」君です。見習いなんです。

椎名：「ヘリ・ソウジュウロウ」の方が良いのになあ。

吉沢：「ススム君」もベタなので反対したんですが、結局販促チラシに名前が出ちゃったんで、了承するしかなかったんですよね。

――ちなみに、ススム君の手取りなぞは。

篠崎：基本給が手取り19万円です。

椎名：それって安くない？

篠崎：でも、危険手当がつきますから。

吉沢：給料はどっから出てるの？



ススム君初期案。ディグダグをなんとか反映させようとする努力の跡が。

ゲー事典
※ディグダグ：ナムコが82年に発表した傑作アクションゲーム。地面を掘り進み、地底の怪物をやっつけるゲーム。／ロドニー：ロドニー・グリーンブラット。日本ではゲーム「パラッパラッパー」「ウンジャマ・ラミー」のキャラクターデザインで有名。／水野純子：73年生まれのマンガ家・イラストレーター。ポップだが、生々しいキャラクターが特徴。

長岡：ドリラー世界協会からです。普段は工事現場で働いていて、いざという時に出動する。

吉沢：あんまり言うと、あとで自分の首締めるよ。「以前言ったあの設定と矛盾するじゃないか！」って言われて（笑）

長岡：ちなみに、海外と日本では、ススム君の身長が違うんですよね。

——え、そうなんですか？

長岡：日本では、ブロックの一辺が1メートルの設定なので、ススム君は99・8センチなんですが、欧米では一辺が5フィートなので、ススム君の身長は150センチ弱なんです。

——ゲーム中の、あのブロックは食べ物とのことですが、味などあるのでしょうか？

篠崎：コレ（別表参照）です。

——あのブロックですが、ススム君は食べられるんですか？

篠崎：食べられません。

長岡：食べられたら、世界の食料問題が解決したんですけどね（笑）

ブロックの味

青	ムースにタレがかかっている
赤	ブルーベリー
黄	ストロベリー
緑	レモン
×	チョコレート
2色面の穴ボコブロック	チーズ
黄色穴ボコ	レモンチーズ
緑穴ボコ	メロンチーズ
アワがシュワシュワ	ドロップ
うずまき	ホイップクリーム
ケーキ	スポンジケーキに生クリーム

音について

——ゲーセンで他と異質な音なので目立つのですが、音については、どんな苦労がありましたか？

椎名：効果音に関しては、ミサイルの爆発音なんかは、作るの凄く楽なんですよね。ドリラーの音は、液状の……水が弾けるような音なので、ロケテの時点では全然聞こえてなくて。

長岡：掘る音も試行錯誤したんですよね。

椎名：ちなみに、連鎖音は「水っぽいオナラの音」って感じになっちゃって、変えていく作業が大変で（笑） あれは掘る音が連続しているわけではなく、別の音を作ってあるんですよ。

——曲に関しては？

椎名：不評でしたよね（笑）

長岡：最初、曲を聴いた時、「はたして合うのかコレ？」と思ったんですが（笑）

吉澤：ゲーム中では、結構合っている。微妙な違和感が、逆に良い意味で引っかかる要素になっているのかもしれないですね。逆に、もっとトンガレっておだてて。

椎名：調子にのってました（笑）

——何か、曲作りで大変なことはありましたか？

椎名：容量！

大石：やはり、この手のゲームは安価な基板でゲーセンに買ってもらいたいですから、椎名君や篠崎さんにはどんどんDATA圧縮してもらいました。ロムに収めるのも一つの技術ですから。

椎名：今回特殊な音源を使ってたんです。音源にはFM、PCM、VL音源という種類があって、それぞれ特徴が違うんですね。PCMは生音のサンプリングに最適で、FMはサイン波の波形を作って音を作り出す。それに対し、VL音源というのは、架空の楽器を作って、その音をシミュレートして出すという音源なんです。今回、普通にFMで作れば良かったんですが、VLで作ってPCMで取り込む、ということもやったんで、重くなってしまって（笑） でも、色々勉強になりました。

今後のススム君

——今後の「ミスタードリラー」の展開は、どのようなもんでしょう？

吉沢：PS版は、夏までには発売したいな、と思ってます。

長岡：家庭用では、「タイムアタックモード」が熱いですよ。コンマ1秒の争いになりますから。

——他には新モードなどありますか？

長岡：「とことんドリラー」モードがあります。一機しかないモードです。現在部内では、最高4千メートル台まで進んでいます。

——次作についてはいかがですか？

吉沢：前向きに検討しています。ナムコホームページ「ワンダーページ」のドリラーのページにたくさん送られてくるメールも、返事は出来ないですけど、すべて目を通しています。「2」へのご要望、アイデアなどがあれば、手紙・メールなどお待ちしています。

御所脇：「ゲームジャパン」のホームページにも、続々インタビューが出ますので、楽しみにしていて下さい。篠崎による描き下ろし「ススム君バナー」も出来ました。そのうち掲示板も出来ます。

——では、最後に今後の抱負やファンに一言など。

吉沢：まず、家庭用を皆買ってほしいですね。いつも百万本売るのが夢なんですが、この調子なら、百万本行ってくれるんじゃないかな。とにかく、一人でも多くの人にやってもらえるよう、草の根運動を続けていきたいと思います。

長岡：百万本……売れればいいですねえ。売れれば隠居してしまおうかな（笑） ロケで手応えがありましたし、家庭用で伸びれば、また新しい展開もありえますからよろしくお願いします。あと、企画者としては、「ドリラー」を超えるものを作っていきたいですね。

椎名：「ドリラー」に関しては、早い進み方も良いんですが、キレイな進み方も追求してほしいですね。大会で見たカマクラさんとか、イケテる掘り方を見てみたいです。そのうち、「ミスタードリラーin日本武道館」を開きたいですね（横浜アリーナでも可）。

篠崎：ドリラーに関しては、もっと「ススム君」を展開していきたいですね。Tシャツを作るとか。それこそ、普段ゲームをやらない女の子も知ってるぐらいのキャラになってほしいです。

金子：発売までは少し不安もあったんですが、発売後は不安も払拭されました。良い意味で期待を裏切った作品だと思うんです。今後も、良い意味で期待を裏切っていきたいですね。

全員：カッコイ～～～！

椎名：キレ～にまとめやがった！ サイテ～（笑）

大石：ローテクに見える画面にもハイテクが活かされているんですよね。今後も、ゲーセン活性化のため、盛り上がる場を作っていきたいですね。

御所脇：現在、メディアは多様化していますが、業務用はやはり草の根運動が基本なんですよね。やはり、一般のプレイヤーの人々の盛り上げがヒットにつながる。そういう動きに、ナムコ側からも何か働きかけていければと思います。

——今日はお忙しい中、ありがとうございました。



ドリラー開発スタッフ用Tシャツ。
デザインはテクノドライヴの指田さん！

プレゼント！



今回、開発者の寄せ書き色紙を3名様にプレゼント！詳しくは208ページで。

※マイケル・エコノミー：ニューヨークを代表するイラストレータ。在日経験があり、日本のマンガにも影響を受けている。／ゲームジャパンのホームページ：http://www.gamejapan.net/ ／Tシャツ：ナムコは、開発者がそれぞれ自腹でスタッフTシャツを作ることで有名。個々の開発チームごとにユニフォームがあるらしい。



SPAWN

In The Demon's Hand

タイムリリース&ダウンロードで 20体以上の隠しキャラクターが登場!

なんと、隠されたプレイヤーキャラが24体も存在したスポーン! 新たに使用可能となるのは、ボスアタックモードで登場する敵キャラたち。ボスからザコまで、さまざまなキャラが使えるのだ。まだまだ遊べるぞ!

隠しキャラ一覧

タイムリリースキャラクター

登場済み
- スポーンⅠ
- ダークエイジ スポーン(隠しステージボス)
- スポーンⅣ

3月第5週末登場予定
- アドマニッシャー(ステージ5ボス)

ダウンロードキャラクター

ダウンロード開始済み
- ザ・マフィア(ステージ1ボス)
- ザ・カース(ステージ2ボス)
- スリエル(ステージ2ボス)
- サイコー(ステージ4ボス)
- オーバートキル(ステージ6ボス)
- エンジェル テネレス(隠しステージボス)
- エンジェル エネミー
- ソルジャー
- ウルフ
- カース子分
- アーミー
- グリーンベレー
- ヘルスポーン
- ゾンビ
- スケルトン

4月第1週末ダウンロード開始予定
- バンダライザー(ステージ3ボス)
- ベシレーター(ステージ7ボス)
- ビンディケーター(ステージ10ボス)
- ベイボライザー(ステージ9ボス)
- アドマニッシャー(ステージ5ボス)
- ゲートキーパー(ステージ11ボス)

DC&ビジュアルメモリで データをダウンロード



まずはDCで http://www.capcom.co.jp/spawn/ にアクセス。ビジュアルメモリにデータをダウンロードしよう。

スポーンの筐体に接続



VM対応NAOMI筐体やカプコンのC型パネル(写真)を利用し、ビジュアルメモリをセット!

隠しキャラクターが登場!



すると、ダウンロードしてきた隠しキャラが使えるようになるのだ!

あのキャラがキミの手で動かせるぞ!



マフィアのボスや強敵オーバートキルも使うことができるぞ!





なんと、ワンちゃん(狼です)まで使用可能に! 一度は遊んでみよう!

情報通の読者なら知っているかもしれないが、スポーンには20体を越える隠しプレイヤーキャラが存在する。

使用条件の1つはタイムリリース。すでにスポーンⅠ、ダークエイジ スポーン、スポーンⅣが使用可能となっており、3月末にはアドマニッシャーも使えるようになる予定だ。これらのキャラは、ゲーム開始後キャラセレ画面に入るまでスタートボタンを押しっぱなしにすると登場するぞ。

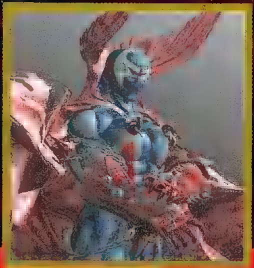
上記以外のキャラを使うには、ドリームキャストとビジュアルメモリ(以下VM)が必要。ドリームキャストでカプコンのホームページにアクセスし、スポーンのコンテンツからデータをダウンロード。そのVMをスポーンの筐体に接続すればOKだ。

ゲー事典 コマンドの見方:Aは攻撃ボタン、Bはジャンプボタン、Cは武器チェンジボタン、+は同時に入力することを表します。
アドマニッシャーについて:アドマニッシャーは、タイムリリースとダウンロードのどちらでも登場させることが可能。キャラセレクト画面にも2体登場するが、性能に差はない。

TIME RELEASE CHARACTER

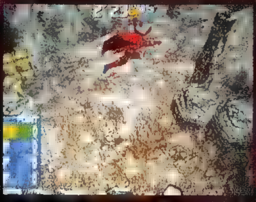
コミックから飛び出した超人たちが タイムリリースでプレイヤーキャラに！

タイムリリースで使用可能になるのは以下の4キャラ。3種類の異なるスポーンは、原作を読んだことがあると思わずニヤリとしてしまう設定だ。



SPAWN Ⅰ
スポーンⅠ

スポーンはこれまでに、若干だがコスチュームチェンジを繰り返してきた。このスポーンⅠのコスチュームは連載当初のもの。貧弱な装備だが、まさに初期デザインのスポーンなのだ。



マントを着ければ空を飛ぶこともできる。移動手段はこれに頼ろう。

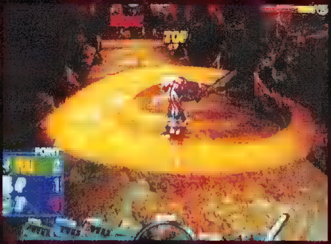


強力な素手3段攻撃！ノーマルのスポーンとはコンボが違うのだ。

キャラ特性

初期装備は非常に貧弱で、ハンドガン、ショートソード、グレネードだけ。しかし、素手時の攻撃力が半端ではなく、ワンセットのコンボでゲージ8割近くのダメージを与えることができるのだ。ジャンプからのチェーン攻撃で動きを止め、そこにコンボを叩き込めば、相手はほぼ即死だろう。

普通のスポーン同様、スタートボタンでマントを装着できるが、仕様は若干異なる。ジャンプ中に再度ジャンプボタンを押すと、別の方向へ飛んでいけるのだ。マントの効果時間中ならいつまでも移動できるぞ。空中での移動が断然速くなるので、広いステージでは装着するクセをつけよう。



攻撃範囲が広いトゥーハンデッドソード。当たれば強烈だ！

キャラ特性

基本装備は中世期らしくトゥーハンデッドソードにグレートアックス。どちらの攻撃も大振りかつ単発だが、当たればゲージ半分近くのダメージを与えることが可能だ。

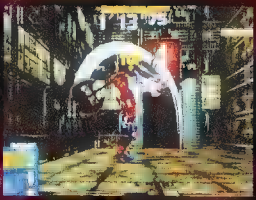
トゥーハンデッドソードは攻撃範囲が非常に広いため、ヒットさせやすい。リーチ、スピード、攻撃力、どれを見てもグレートアックスより優れているので、こちらをメイン武器として使っていこう。

ソード装備時にA+Bで出せる踏み込み斬りは、ヒットすればゲージ8割近くのダメージを与えられるが、縦斬りなのでヒットさせにくい。ほかには特殊攻撃がないため、実は戦いにくいキャラだといえる。



DARK AGES SPAWN
ダークエイジ スポーン

魔界の兵士であるスポーンは、はるか昔から造られ続けてきた。800年以上前に現れた優秀なスポーン、それがダークエイジ スポーンだ。あのバイオレーターと闘った経験もあるぞ。

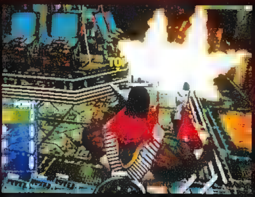


アックス装備時のA+Bはアッパー。敵を打ち上げることができるぞ。



SPAWN Ⅳ
スポーンⅣ

原作の中に、ザ・カース、ティファニーとの連戦で完全に衰弱してしまったスポーンが、強力な武装を身にまとってさらなる闘いに挑むシーンがある。それを再現したのがスポーンⅣだ。



重装備で戦いに挑むスポーンⅣ。基本装備で2丁銃ができるぞ。



フル装備で戦いに挑むスポーンⅣ。とにかくカッコイイ！

キャラ特性

基本的な性能は普通のスポーンと変わらないが、火力に関してはさすがにスポーンⅣの方が上。あまり出番がないMP5Kを持つ普通のスポーンに対し、スポーンⅣの基本装備はM60×2丁、グレネードと重装備。最初から2丁銃が可能なのだ。

しかし、移動スピードが遅くジャンプ力も低いという欠点も持っている。スポーンの運動能力をサポートしているスーツやマントが弱っているからだろうか？

そのボロマントだが、スタートボタンでちゃっかり装着することができる。見た目に反し機能はちゃんと果たしているので、こまめに着けるようにしたい。

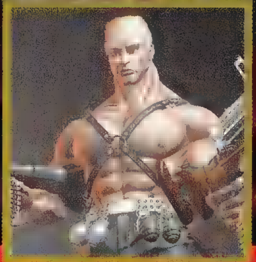


MINI GUNはカッコよくて強力！遠距離でも闘えるキャラだ。

キャラ特性

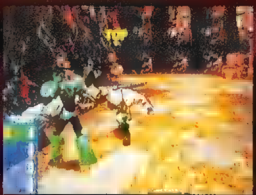
アドマニッシャーの攻撃の中で強烈なのは、MINI GUNと素手攻撃。MINI GUNは基本弾数99発の使い切り武器（リロードなし）で、途切れなく連射することができるうえ、ダメージも半端ではない。見た目もカッコイイので、使う人も多いのでは？ただし、この武器は撃ちながら移動することができないので注意が必要だ。

素手攻撃は単発だが、ダメージはゲージの約5割と大きめ。ジャンプ素手攻撃からつなぐこともでき、計2ヒットで即死もあり得るのだ。原作では「ベイポライザーの腹から飛び出す」という荒技を成し遂げるほどの筋力なので、納得のいくダメージだ。



ADMONISHER
アドマニッシャー

マフィアがクラウン抹殺のために雇った傭兵。生身の人間なのだが、ブレビアック5兄弟と互角以上に闘えるほどの戦闘力を持っている。が、少々お馬鹿さん……。口癖は「戒めてやる！」



魔界や天界の住人と対等に渡り合える、人間最強の男！

ゲー事典 接近戦のエキスパートであるスポーンⅠには、素手時のコンボが何種類か存在する。A・A・A・レバーニュートラルAの基本コンボのほかに、A・A・A・レバーニュートラルB、A・レバー入れA・Aといったコンボもあるのだ。最後のコンボは、3段目のアッパーのあとマント入力（A+B+C）をすると自動的にジャンプ、さらにAorBで追撃することができるぞ。

DOWNLOAD CHARACTER

ボスキャラ気分で大暴れ！

ビジュアルメモリを利用することで使用可能になる、ダウンロードキャラたちを一挙に紹介。どのキャラもクセが強いため扱いにくいが、一度は触ってボスキャラ気分を味わってみよう。



眼からビームも出す、オーバートキル。とにかく重いキャラだ。

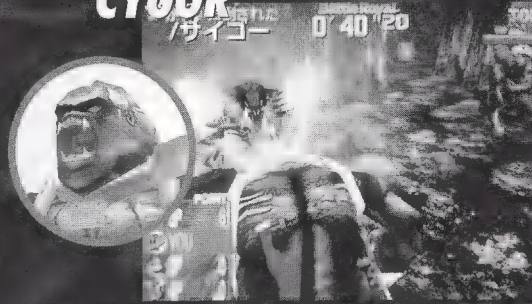
OVERTKILL /オーバートキル

マフィアがスポーン抹殺のために雇ったサイボーグ傭兵。見た目通りのパワーを持っており、破壊力は抜群。ダッシュすることも可能だ。

アースクエイクパンチ	A+B+C
アイアンタックル	A+B
アイビーム	A+C（※）
サイバーアッパー	A・A

※Bで途中キャンセル可能

CYGOR /サイゴー



パワーとスピードを兼ね備えたサイゴー。大型キャラだから、比較的使いやすい部類に入るだろう。

政府が極秘裏に開発を進めていたゴリラ型サイボーグ。が、計画は途中で頓挫し、サイゴーは野に放たれた。パワーだけでなくスピードもある。

スーパータックル	A+B+C
エイプフィスト	A+B
ファイアボール	A+C
コンボパンチ	A・A

VACILLATOR /ベシレーター



氷を使った攻撃が得意なベシレーター。アイスクラッシュが使いやすい。

VANDALIZER /バンダライザー



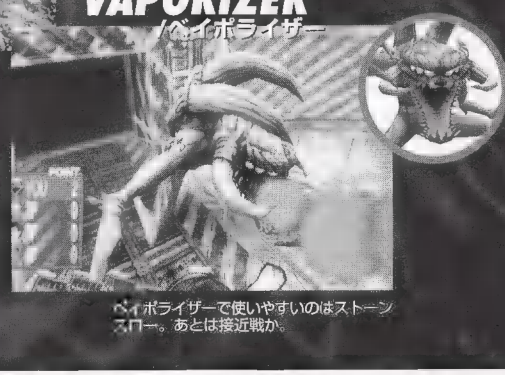
肉体派のバンダライザー。なんとか近づいて闘いたい。

VINDICATOR /ビンディケーター



広いステージでは最強と噂されるビンディケーター。雷を落としてるだけで勝てる!?

VAPORIZER /ベイポライザー

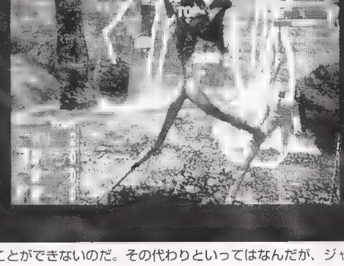


ベイポライザーで使いやすいのはストーンスロー。あとは接近戦か。

魔界最凶の兄弟が、バイオレーターを長男としたフレビアック五兄弟。ゲーム中ではビンディケーターの「サンダーストライク」がとにかく強い。攻撃対象範囲が自分のいるフィールド全体なので、逃げることは不可能。走っても、飛んでも無駄だ。氷山や森林のステージでは最強といえる！

ベシレーター	
アイスクラッシュ	B+C
フロストブレス	A+C（※）
ベシレートスカッシュ	A+B・A
ベシレートアッパー	A・A・A
バンダライザー	
バンダルタックル	A+B+C
バンダルバイト	A+B・A
バンダルスカッシュ	A+C・A
ファイアショット	B+C
ファイアブレス	A（※）
ビンディケーター	
サンダーストライク	A+B+C
サンダーボール	B+C
ライトニングボルト	A+C（※）
ビンディケートフィスト	A+B・A
ビンディケートスカッシュ	A・A・A
ベイポライザー	
ストーンスロー	B+C
ストーンブレス	A+C（※）
ベイポライズフィスト	A+B・A
ベイポライズスカッシュ	A・A・A

※Bで途中キャンセル可能



サンダーストライクは非常に強力。連射すればそのうち当たってくれる

ゲー事典 ベシレーターやバンダライザーなどの大型キャラには、残念なことにジャンプ攻撃が存在しない。ジャンプから攻め込むことができないのだ。その代わりといってはなんだが、ジャンプした瞬間足下に攻撃判定が発生するぞ。接近戦が得意なキャラに対しては、ジャンプで攻撃しつつ逃げるのも一つの戦法だ。



一度捕まったらまず逃げられないダブルビーム。人型キャラにとっては脅威の攻撃だ。

SOLEIL
/スリエル

おそらく天界の天使だと思われるスリエル。ジャンプ中のシングルビーム連発と、ダブルビームが強すぎ。危険なキャラだ。

ダブルビーム	A+B
シングルビーム	A
スリエルスラッシュ	A+B+C・A・A・A
スリエルキック	A+C・A・A

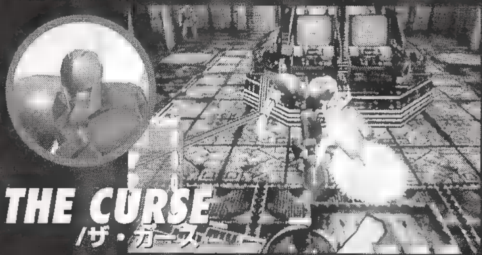
THE MAFIA
/ザ・マフィア

原作に登場するマフィアとは違うようだが、なぜか気になる存在。キャラ性能は、しょせんステージ1のボスといった程度。

ミドルキック	A+B
左ジャブ	A



ボスのマフィアキックが炸裂！ オーバートキックを蹴倒すこの威力を見よ！



THE CURSE
/ザ・カース

神のために自ら手足を切断し、改造した狂信者。攻撃方法が多彩で遊びやすいキャラだ。なかでもバズーカが強力だぞ。

カース必殺「回転ノコギリ」。切りの感触が味わえる……かも。

聖なる回転ノコギリ	A・A・A・A
天上の炎	アイテム1時にA
主のお裁き	アイテム2時にA
聖なるバズーカ	アイテム3時にA

GATE KEEPER
/ゲートキーパー



ファイアピラーが強力。画面中のキャラに対して攻撃可能なのだ。一応、ジャンプで回避できるが……。

ファイアピラーだけでなく、それ以外の能力も飛び抜けているぞ！

ファイアピラー	A+B+C
ダッシュ&スラッシュ	A+B
バズーカ	アイテム1時にA
エナジーショット	アイテム2時にA
斬撃	素手時にA・A

ANGEL TENERES
/エンジェル テネレス

ホーミングスライサー	A+B・A
エンジェリックコンボ	A・A・A・A

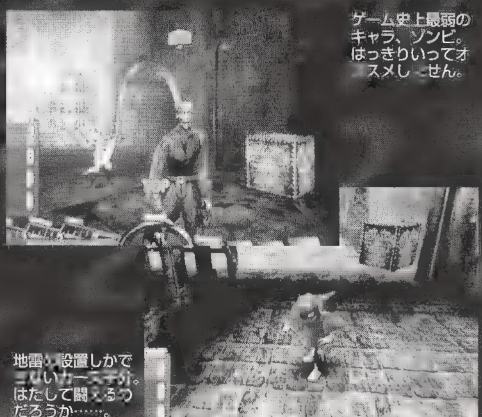


隠しステージのボス。攻撃力こそ高いが、ホーミングスライサーの使いやすさはバツグン。撃ちまくろう。

ホーミングスライサーはその名の通り誘導弾。当たりやすいが、攻撃力の低さが欠点。

ザコキャラ特殊攻撃一覧

キャラクター	技名	コマンド	備考
カース子分	3連コンボ	素手時にA	
	トラップ設置	アイテム装備時にA	
ソルジャー	4連コンボ(※1)	素手時にA	※1:左ジャブ・左ジャブ・右ストレート・ミドルキック
	ミドルキック	A+B	
	銃「バーナー」攻撃	銃装備時にA	
ゾンビ	飛びつき	A+B	ジャンプできない
	ひっかき	A・A	
スケルトン	銃「M60」攻撃	銃装備時にA	素手攻撃なし
	剣斬り(単発)	A	
	剣斬り(連続)	A+B・A	
ウルフ	ファイアブレス(※2)	A+B	※2:Bで途中キャンセル可能
	飛びつき	A	
エンジェル エネミー	ボウガン攻撃	ボウガン装備時にA	
	剣斬り(単発)	剣装備時にA	
	剣斬り(連続)	剣装備時にA+B・A	
	右フック	素手時にA	
ヘルスポーン	スーパータックル	A+B+C	※3:連続可能 ※4:ジャンプ中はA
	ファイアブレス	A+C	
	ファイアボール(※3)	B+C(※4)	
	ラッシュ&パンチ	A+B	
	ヘルコンボ	A・A・A・A	
アーミー	4連コンボ	素手時にA	
	サマーソルト	素手時にA+B	
	銃攻撃	銃装備時にA	
グリーンベレー	3連コンボ(※5)	素手時にA	※5:突き刺し・水平斬り・斬り下ろし
	サマーソルト	敵が近い時にA+B	
	ダッシュ斬り	敵が遠い時にA+B	



ゲーム史上最弱のキャラ、ゾンビ。はっきりいってオススメしません。

地雷の設置しかできないカース子分。はたして闘えるのだろうか……。

使うかどうかはキミ次第

ダウンロードで使えるようになるのは、なにもボスキャラに限った話ではない。ザコキャラだって使えてしまうのだ。しかし、自分で使えたとしてもやっぱりザコはザコ。能力に関してはあまり期待しないように。なかでもゾンビは泣くしかないほどの弱さだ。唯一強そうなのはヘルスポーン。攻撃の種類が多彩で、飛び道具も連射できたりする。攻撃力を上げればなんとか闘えるのか？

ゲー事典 移動速度が異常なほど遅く、ジャンプもできないゾンビは、ゲーム史上に名を残すほどの最弱っぷりを発揮している。下水ステージの下水にはまると、そこからの脱出すら困難なほど。さらに、どの攻撃も蚊ほどの破壊力しかないので、勝ち目はまずないだろう。1ゲームを無駄にする覚悟で触りたい人だけに勧めるキャラクターだ。



お便りありがとうございました

お店紹介いたします

アウトトリガーは、やっぱり多人数でやってナンボ。興味のない人でも、4人対戦をちょっと眺めてみると面白さが分かるかも。

今回は、まず前号の募集に応えてくださったお店の紹介からいってみよう。紹介する3店舗は、もちろんどれも『アウトトリガー』の4台通信台を設置している優良店だ。「あれ、このゲームセンターうちの近所だ」なんてことがあったら、ためしに行ってみてはいかがでしょう。

ーゲームの料金と対戦設定を見てみると、100円で5分設定、または50円で2分40秒設定が主流になっている感じ。どちらも実にリーズナブルな設定といえるよね。

OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Force

真剣勝負の中に新たな道を見つけよう

とことんのめり込めるゲームだけに、やり込み型のプレイヤーはかなりのレベルまで達しているのでは？　やり始めの初心者さんにはくれぐれもやさしくしてあげてくださいね。

©SEGA 1999

担当：SHOGちゃっきー

ワンダー徳山店

住所/山口県徳山市久米3091-1

プレイ料金	100円
対戦設定	5分00秒

『アウトトリガー』のほかにも、『スパイクアウト ファイナルエディション』『バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4』なども4台通信で設置。加えてカプコンの『D&D®』も4人プレイが可能と、ネットワーク系のゲームに力を入れている。注目してほしいのは、放射状に並んだ『アウトトリガー』の対戦台。スペースを活かした理想の配置になっているのだ。





間違っても隣の画面を見ることができない配置。理想形ですな。

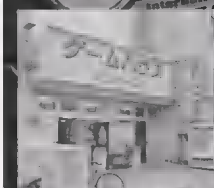
ゲームハウスピットイン

住所/愛知県名古屋市北区金城3-5-6

プレイ料金	50円
対戦設定	2分40秒

対戦ゲームが盛んな地区として有名な名古屋。その市内にあって、唯一50円で4人通信台を設置しているお店！というのが、最大のウリだ。外観や中の様子からは、なんとなくアットホームな雰囲気の漂うゲームセンターであります。駐車場もあります、ということなので、少し遠方の人も車で行ってみるといいかもしれない。





「アウトトリガー」コーナーは、大きな看板つきでいい感じ。

GAME DA! Range

住所/岡山県岡山市駅元町29-14

プレイ料金	100円
対戦設定	5分00秒

岡山駅西口から徒歩1分と、立地条件に恵まれたこのお店。店舗自体はそれほど大きくなさそうだが、常連さんのプレイヤーの方からご紹介いただいた点からも、プレイヤーの集まりがいい地域密着型のゲームセンターらしさが感じられる。4台並べられたブラストシティの通信対戦台は、スペースがしっかりとられ、見やすさとプレイのしやすさに優れているぞ。



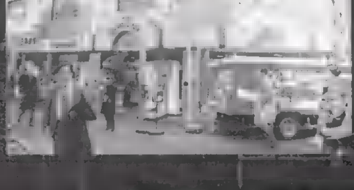


中間同士でかなり盛り上がっている感じ。これからもヨロシク。

都内の状況はこんな感じ

前号のハミダシでも少し紹介したとおり、都内でも今回紹介した3店舗と同じく100円5分、または50円2分40秒設定が主流になっている。その中でもプレイヤーの集まりがいいのは、100円3分の新宿スポーツランド西口店。さまざまな対戦ゲームがはやっているこの店舗、『アウトトリガー』も例外なく安定した人気をキープしている。金曜日の夕方から夜にかけては、特に盛り上がるぞ。また、土日には大会などもちょくちょく行なわれているのだ。

そのほかでは、高田馬場BET50や神保町ミッキーが50円2分30秒。また、少し都心から離れた立川でも、50円で設置しているお店があるとか。ここは、○曜日がプレイヤーたちの間で『アウトトリガー』の日とされ、対戦に火がつくという話だ。



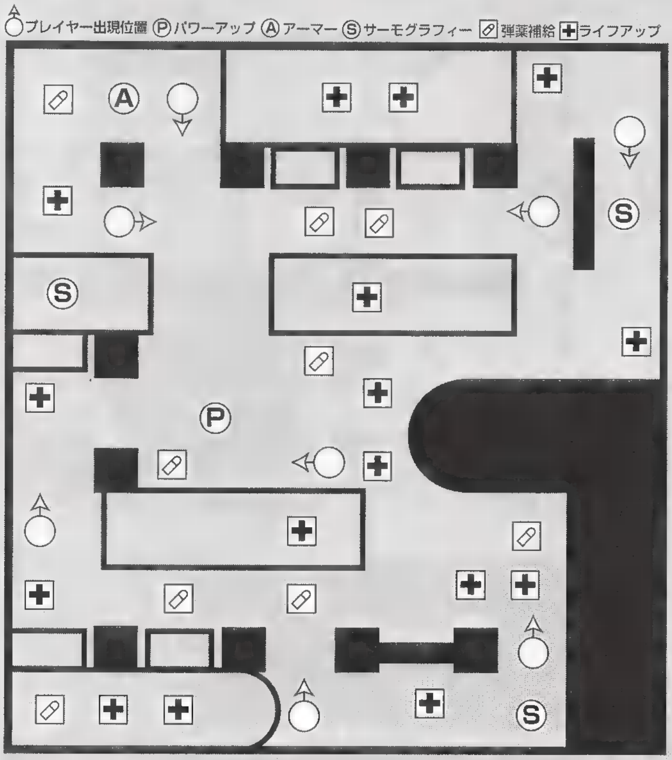
ゲー事典　人気マップはどこだ？　『アウトトリガー』が盛り上がっている場所では、そこ特有の人気マップがある。その中で、あえて全体的な傾向を挙げるとすれば、どちらかというと広いマップに人気が集まっているような感じがする。その理由は、乱戦になることが少なく落ち着いて戦えることだろうか。そんな中、高田馬場BET50はOld Castle大人気だったり。

Enhanced Struggle Tactics

テクニックを磨け！

BUSY STATION

[illegible]テージなので、[illegible]見渡せ[illegible]実は[illegible]おもしろいステージとも[illegible]る。また、[illegible]意識しなくてもいい上下への狙いが非常に多くなるため、テクニックを磨くにももってこいの場所なのだ。広く見渡しのいい場所を選択するのもいいが、このステージで連勝する人こそ真の強者といえるのだ。





待ちかまえる場所は、上からでも下からでも自由自在に狙えるところにしたい。

アイテムのルートを考える

視界が狭く、障害物に囲まれたこのステージは、何よりもサーモが重要アイテム。サーモの位置は上のMAPを見てもらえばわかると思うが、問題は取得ルートだ。3つあるサーモの場所は、パワーアップの場所から放射状に配置されているため、パワーアップを取ったらキル数をより多く稼ぐためにも、必ずサーモを意識しておきたい。また、列車の上にあるサーモからはアーマーの位置が近いので、サーモを取った時には必ずアーマーの位置を視認しよう。



列車の上のサーモは、アーマーとパワーアップから近いということを頭にいれておきたい。



サーモが取れれば敵の動きが一目瞭然。障害物から出てくるところを狙えば1キル確定だ。

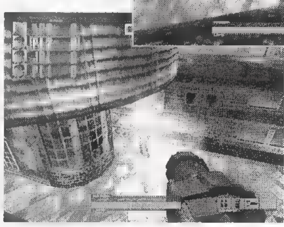
高低差を利用した上からの追跡

常識的に高い所にいるほうが有利なので、列車の上に乗ることは必要不可欠だが、昇るときいつも同じ方向へ昇るのは狙われやすく、危険だ。コンテナ経由で昇るときには、マップの外側にある列車だけではなく、逆側にジャンプして反対側の列車に昇れることも忘れないでおこう。

上から敵を狙うときは、ただ単に狙うのではなく、敵の進行方向を読んで狙うことなどを意識したい。通路が狭いので進行方向を読むのは簡単になるうえ、下から撃たれる可能性も低いので有利だ。



上から下の敵を攻撃したあとは、敵の進行方向を先読みしながら、列車を飛び移り……、



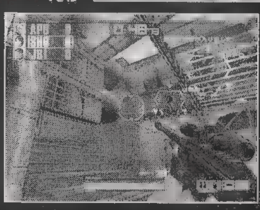
飛び移った直後にもう1発お見舞いしてやれば、高い確率で倒すことができるぞ。

戦術マメ知識②
上に登るときは上を視認せよ！

君は階段や段差を使って上に上がるとき、視界はどこを向いているかな？　普通は上を見ながら登っていると自分では思っていても、意外に上を見ていないもの。細かいところではあるけれど、実際に下の写真を見てもらえばわかるように、上方向を意識するのとしないのでは大きな差があるのだ。敵の場所を把握できれば、攻撃も回避も対処しやすいので重要だぞ。



進行方向だけを見ているだけでは、思った以上に上が見えないのだ。

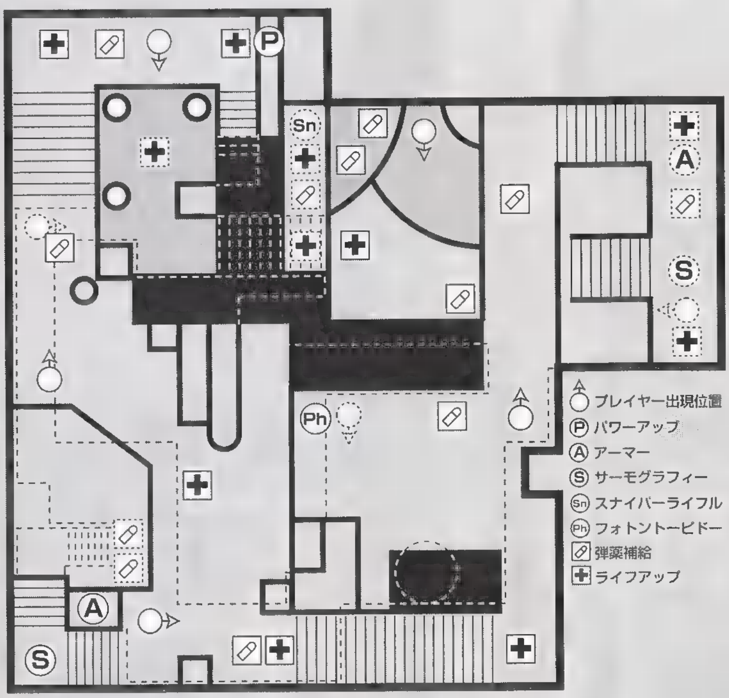


少しでも意識して上を見るように心掛ければ、視界はグンと広がるぞ。

タイマンおすすめマップ（改）／動かせるようになってくると、タイマン勝負が次第に面白くなってくるもの。1対1ならではの緊張感がたまらなくなるんだよね。そんなときのオススメステージは、やっぱりOld Castle（もちろんノーハンデ？）。適度な広さと、変化に富んだ地形、そして数あるシューティングポイントが、真剣勝負を盛り上げてくれるぞ。

WATER SANCTUARY

最大の広さを誇る上級マップ



ご存じのとお[illegible]ップ中最大の広さを[illegible]このマップ。しかし、[illegible]術的に高いテクニックを要するポイント[illegible]それほ[illegible]となく、マップ構造と[illegible]ートで考え[illegible]に知識的にも十分。[illegible]いすゆえに敵に出会う頻[illegible]数も少なくなるので、戦いやすい印象を持つ人も多いのではないだろうか。見つけた敵を確実にしとめ、ポイントをかせごう。



効率よくアイテムを取る

このマップでは、効率のいい移動ルートを選ぶことが最重要課題だ。アイテムの出現タイミングを考え、ルートを確立しておこう。

最初に意識したいのは、高い位置に出現するフォトントーピドー。開始10秒ほどで出るので、まずはこれを取り、有利な状態でアーマー&サーモ、パワーアップを狙っていきたい。これらを最速で取ると、2回目はフォトントーピドーとアーマーが開始50秒後、1分10秒後にサーモとパワーアップ出現となる。



パワーアップは、この位置からジャンプ。スムーズに取ろう。



フォトントーピドーの位置からは、3カ所の主要アイテムポイントのどこへでも行ける。



アーマー＆サーモのセット狙いは、基本中の基本だ。

局地戦を極めろ!!

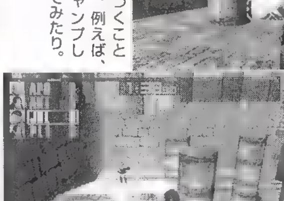
多人数が固まるようなケースが少なくなるこのマップでは、1対1の戦いで確実に勝利することが必須となる。敵との遭遇率が高い場所での局地戦のテクニックを磨けば、その分勝率も上がってくるはずだ。

まずは、2ヵ所のアーマー出現場所周辺。スナイパーライフルのある側は、上下の狙いを正確にすること、そして水側は、水のないサーモ側から攻めることを意識したい。

また、写真で紹介しているパワーアップまわりもポイントのひとつだ。1本ある短い柱は、あえて狭い側を通る（歩いて通過することが可能）、ジャンプで上に上がりながら攻撃するなど、敵の裏をつく行動に活用できる。選択肢の多さがカギになるぞ。



相手の裏をつくことも考えたい。例えば、柱の上にジャンプしながら狙ってみたり。



点在する柱は、障害物として活用するのが基本。相手の攻撃をかわしながら戦おう。

戦術マメ知識②
落下ダメージあれこれ

落下時にダメージをくらうか否かは、地面につく瞬間のスピードによって決まる。このため、水地帯に落ちた場合でも、深さが足りないとスピードを軽減しきれず、ダメージをくらうので注意しよう。

また、ロケランジャンプを着地寸前に使って落下スピードを抑え、ダメージを回避することもできる。緊急回避にも使えるので、覚えておくといい。



WATER SANCTUARYの水地帯は浅いので注意。



照準を真下に向けてロケランジャンプを入力し、落下速度を抑える。

グー事典 タイマンおすすめしないマップ／逆に、タイマンのときに選んではいけないのは、Water Sanctuary。広すぎてちっとも会えないことと、対峙したときの感覚が4人用でも十分に味わえることが理由かな。そのほか、以前おすすめしたArt Museumも、実力が上がってくるとイマイチになってくる。サーモが強すぎるからね。あ、それとリナも……。

隠し曲発火！
本当の試練はここからだ！



メロディーライン最高難度！ Lips XTC

Lips XTC（セリカ）
担当：[illegible]

プリカは簡単だったのに！

パカスペの隠し3曲（「Lips XTC」と「XL techno」と「PRIVATE SERVICE」）の裏キャラ出現は、通常選択の9曲すべての裏キャラが出現してからになる。今回はその中でも、最も譜面の変化が激しい曲「Lips XTC」のセリカパートを見てみよう。

この曲、プリカの時は中級レベルで簡単だったのだが、セリカになると、今までほとんどチップが無かったところに凄まじい量のチップが出現する。実はこの曲、キャラ大会モードでもセリカコースのラストの曲に設定されている程、難しい曲なのだ。

しかし前半が簡単なのは相変わらずなので、「なーんだ簡単じゃん」とここが超上級なんだコレ？」と油断して前半を過ごし、いきなりの高難度譜面であえなく撃沈した人もいると思う。

この曲の難所は最後の方にすべて集約されているので、ここが出来なければ、たとえ完璧は出来ないとしても、パーセント判定でCPUに勝つことは出来ないだろう。

「in a mellow mood」を超える、最強のセリカパート！

練習を積み重ねリズムをつかみ、確実にパーフェクトを取れるようにしよう！

この曲のポイントは、この曲の最後に点在する[illegible]小節。前半のチップが少ない分、これが出来れば全体的なパーセントも上がるうえに、勝利が確実なものとなる。では、その譜面をそれぞれ見ていこう。

一風変わった階段

Lips XTC
セリカ

では、譜面を見てみよう。ここはいわゆる階段連打なのだが、一般的にいう階段ではなく、すべてが2連打。これは非常に弾きにくい！

それぞれのチップを片手で弾くのは困難なので、前号で紹介した「同色両手打ち」のテクニックを使って行こう。

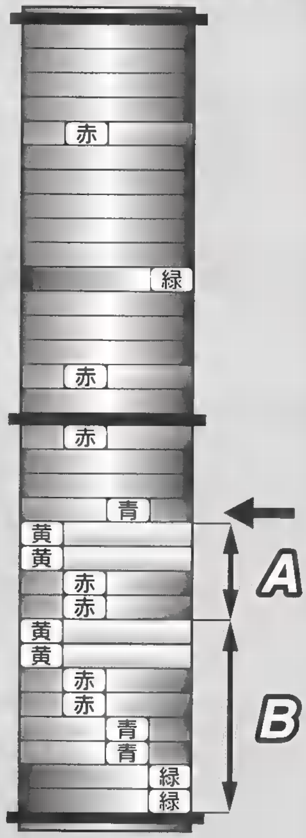
この譜面は、矢印の青チップのせいで、黄色2連打から始まる12連がとてもやりにくくなっている。そのため、矢印の青をどうやって無難に弾くかが課題となる。

では、攻略に入ろう。

まず、この譜面の2チップ連打の部分、Aブロックから。

この4連、弾き方のイメージとしては、右手で1回黄色を叩いて、左手で2回目の黄色を叩く時にはもう右手が次の赤の上に移動しているようにしよう。ここを弾くこと自体は簡単なのだが、次のAブロックとBブロックの繋ぎ目が厄介になる。ここは実際に手を動かして見るとわかるのだが、そのまま交互打ちをすると右手が左手に干渉してしまうのだ。だからと言って、交互打ちせずに弾こうとすると、B地帯を左手から始めることになってしまい、今度はこちらが弾き難くなってしまう。というわけで、ここの繋ぎはからまないように注意して弾くように。まあ、ボタン配置上、黄色が少し上部に位置しているので楽なほうかと思う。あとは横移動に注意して、普通に交互打ちで弾いていけばOKだ。

そして先程の矢印の青、このチップの次に来る黄色を右手で弾くとやりやすいから、青黄と右手指弾きで弾くようにしよう。



同色連打に注意！

次は2～3小節目を見てみよう。

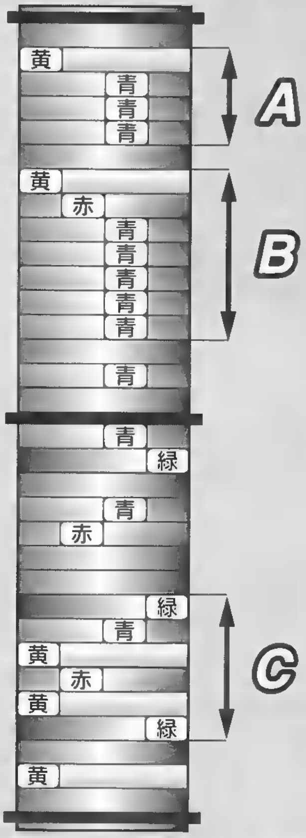
始まり方が1チップのスキマをおいたあとになっているが、1小節前の先程の譜面の一番最後のチップから8分音符のリズムで取れば、特に問題なく始められるだろう。

さて、この譜面から3つ要点を抜き出してみよう。

まずAブロック。ここは特に問題なく弾けるだろう。左手で黄色を弾き、後は右左右と青3連打を弾くといい。

そしてBブロック。Aに赤が入って青が多くなっただけだが、それがまたやっかいなのだ。この赤は左手でも右手でも弾きやすい手を使うといいが、その次の青5連打を安定して弾けるようにしよう。

次はCブロック。ここは左手で黄色を弾き、それを軸として右手で緑・青・赤・緑と弾いていけばいい。この曲は最後の方に、この5小節が多数出現するので、なるべく体力を温存したい。叩く力をうまく調整するようにしよう。



Lips XTCってさぁ

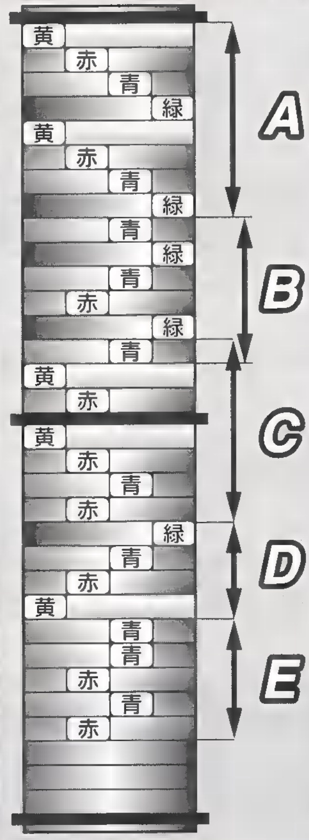
パカパカ1でもかなりの人気を誇った「Lips XTC」。アレンジされ、嬉しかった人も沢山いるだろう。

実はこの曲の超上級は、パカ1のときにも存在したのだ！

パカ1のPS版を持ってる人ならわかるかと思うが、本当はパカ1の譜面は現在のセリカの譜面とほぼ同じだったのだが、あまりの難しさで簡略化されてしまったのだ。

しかし、今はこの譜面を軽々弾く人もいるし、人間成長するものだと感じる。

超上級、鬼の29連打!



さて、次は4～5章節目の譜面だが、ここは前回の「in a merry mood」のセリカと同じ29連打だが、格段に違うのがその難易度。こちらの譜面の方がBPMが速いうえに、交互打ちがやりにくく、パカスペの中でも指折りの難フレーズだ。

では、またいくつかのブロックに分けて見てみよう。

まずAブロック。階段×2回の譜面だが、次に来るBブロックの1つ目の青を右手人差し指で弾き始められるようにしよう。

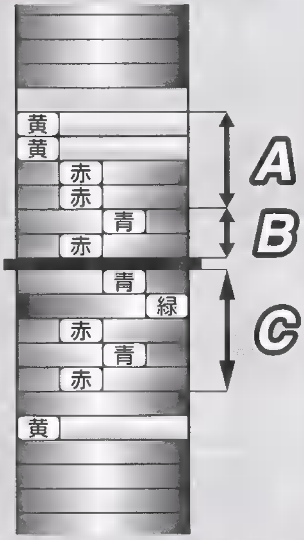
そしてBブロック。青緑青を右手でピアノ弾き、赤を左手で弾き、緑青を右手で弾く。

そしてCブロックだが、Bブロックと1チップ分重なっているのがわかるだろうか? この重複している青を視野に入れると考えやすいのだ。ここは黄色を軸として青赤赤のスキマにその黄色を入れるといいわけだが、2つ目の赤を弾く際に、指弾きのほうがやりやすいからといって、右手で赤を弾いてしまうと次のD地帯の階段を右手で始めるのが非常に困難になってしまう。Cブロック最後の赤青赤は交互打ちと覚えておこう。

そしてEブロック。青2連に注意して弾くようにしよう。Dブロックが左手で終わったはずなので、青2連はフリーになっている右手で弾けるから比較的やりやすいはずだ。

この譜面はスピードも早いほう(BPM139)なので、早めに叩きすぎてだんだんとずれていったりすることはあまりないだろう。もし狂った場合、リズムを補正するにはAブロックの始めの黄・Bブロック始めの青・Cブロック真ん中の黄・Dブロック始めの緑あたりがお勧めだ。

簡単簡単♪



ここは前の譜面と比べると全然簡単だが、やり方がわからないとツライので、説明しよう。Aブロックは先程の5小節の最初のように、右手から始めて黄・黄・赤・赤と弾いていく。

Bブロックは、Aに続いて青2連のつもりで弾き、青2連の2つ目の青が赤になったと考えよう。俄然やりやすくなったと思う。

そしてCブロック、ここは初めの青・緑を指で弾き、緑・赤・青・赤と交互に弾いていくといいだろう。

今回のパートの注意点

今回のパートは非常に難しいかと思う。前回のセリカも難しかったが、[illegible]交互打ちが[illegible]だったと[illegible]ど困難なものではない。しかし、今回はBPM13[illegible]と、比較的[illegible]の曲なので、[illegible]以上に難しい。それに、このパートは[illegible]カで[illegible]テクニックがまったく通用しない。何度も練習して[illegible]ものとしていこう。

練習にピッタリなのが、[illegible]Pパカパカ1の[illegible]マルチップモード[illegible]プリカをプレイすると、[illegible]はパカパカのセリカと同じ譜面になるので練習にはもってこいだ。

特殊プレイ番外変!(誤字にあらず)

今回、下の欄に片手プレイの世界を書いたが、なぜ別キャラダブルが片手でないのか? それは、その圧倒的な難易度から、やはり別に説明すべきと思ったからだ。

パカパカで、なぜダブルが難しいかというと、どちらも画面の端に譜面が表示されているため、左目で1P右目で2Pといった器用なことが出来ない限り、簡単なものではないのだ。初めオススメのパートは、「JET」のゲロッパとプリカだ。「JET」のゲロッパは4分音符がメインなので、初めての時には比較的やりやすいかと思う。

特殊プレイの世界!

パカパカパッションは、その単純なシステムゆえにいろいろな楽しみかたがある。その中でもいろいろなバリエーションを持つのが片手プレイだ。例えば、こんな種類がある。

片手ピアノ弾き

ピアノを弾くかのように、[illegible]

目立度 ♪♪♪
キワモノ度 ♪♪♪
難度 [illegible]

一本指打法

その名のとおり、[illegible]

目立度 [illegible]
キワモノ度 [illegible]
難度 [illegible]

忍者打ち

[illegible]

目立度 ♪♪♪♪
キワモノ度 ♪♪♪♪
難度 [illegible]

同キャラダブル

[illegible]

目立度 ♪♪♪♪
キワモノ度 ♪♪♪♪
難度 [illegible]

ゲー事典 今回はいろんな仕事の修羅場が重なってしまい、大変でした。私のHP(http://www5a.biglobe.ne.jp/~private/)にも攻略を随時UPしていく予定なので、見てみてください。忍者打ちの情報を友人Yuu氏から頂きました。さんきゅ!(かりすまぱから～ いなっぱ) 今回、ミッキーを取材したのですが、スペースの都合で掲載できずスイマセンです。(編集)

STRIKERS 1999™

©1999 PSIKYO

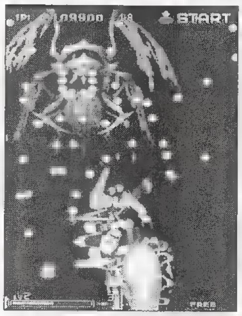
超難度の弾幕に挑戦!

彩京シューティングといえばやっぱりこれ、激ムズの2周目。一流シューターをもうならせるこの難易度に、ぜひチャレンジしてみよう。

担当：善之字元帥

2周目の心得

いよいよ今回から2周目の攻略に入るわけだが、実際の攻略に入る前に、2周目とはどんなモノなのかを理解しておいてほしい。
●敵の出現順は1周目と同じ
●空中の敵は、倒した際に撃ち返し弾（爆風から飛んでくるように見える弾）を撃ってくる。
●ボスがコアを開くまでのパターンが1周目とは違う（＝遅い）。
おおむね覚えておきたいのは以上3点。1コインで2周クリアするのはかなり難しいが、少しずつ練習していこう。



1周目はノーミス、残ボム7発でクリアが目標。最終ボスではボムを2発使ってもいいぞ。

使用機体はX-36

今回からの2周目攻略は、使用機体にX-36を採用した。これは、手強いザコ敵（大量に高速の白弾を撃ってくる）を自動的に狙ってくれるサーチレーザーが頼りになるからである。もちろん、サーチレーザーが予想外の場所でザコを倒してしまい、思わぬ方向から撃ち返し弾が飛んでくる可能性もあるので、過信は禁物なのだが。
まあ、なんだかんだ言ってもこの機体が一番強いことは変わりない。2周クリアだけが目的ならば、迷わずX-36を選んでみよう。



ザコ戦において絶大な攻撃力を有するサーチレーザー。パターンのフォローも効きやすい。

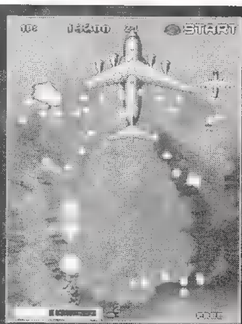
AMERICA STAGE



消費ボム数	
道中	0発
ボス	0発

白い大型機

最初の難関は白い大型機（写真参照）。この大型機は画面全体に白弾をばらまいてくるので、弾を避けきれなくなる前に溜め撃ちで破壊してしまおう。ステージ開始からこの地点まで溜め撃ちを使わなければ大型機を破壊できる程度にはゲージが溜まっているはずだ。もし、それでも難しいと感じるなら、大型機が出現すると同時にボムを使うのも手だが、この場面は2周目でも難度が低いほう。できればボムを使わずに抜けるパターンをマスターしてほしい。



中央の大型機に撃ち込みつつ、左右のザコも溜め撃ちに巻き込んで倒すようにしたい。

ステルス爆撃機×2

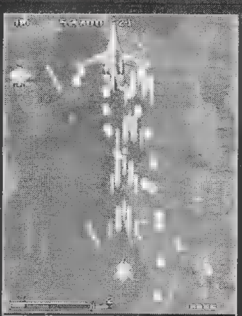
この場面も溜め撃ちを使って切り抜ける。ステルス爆撃機が出てくる直前に画面左端に自機を配置しておき、溜め撃ちを撃ちながらゆっくり右へ寄せていけば撃ち返し弾を誘導しやすい。ゲージがレベル1以上残っていれば、ステルスを倒すには十分だろう。
画面右端に追い詰められたら、今度は上方向へと移動する。このとき、ザコの撃ち返し弾を防ぐため、ショットは撃たずに移動すること。弾数にビビらず、ゆっくり移動することが成功の秘訣だ。



溜め撃ちを撃ちながら「ゆっくり」画面右へと移動する。急ぎすぎると追い込まれるぞ。

B-1爆撃機地帯

4機のB-1爆撃機が次々に登場し、黄色弾を連射する場所。爆撃機を倒そうとすると難度が高くなるので、弾をすべて避けるパターンを作ることが重要。
具体的には、最初の爆撃機（中央やや左に出現）よりも右側に自機を設置し、「左方向」に弾を避けはじめる。爆撃機は次々と出現するが、最初に動く方向を左にすれば弾幕に切れ目ができるので、落ち着いて切り返しつつ抜けてしまおう。このとき、撃ち返し弾を防ぐためショットは撃たないこと。



最初の爆撃機の弾は左に動いて避ける。これで、以降の弾を避けるリズムができるはずだ。

STAGE BOSS：SPECTER



それほど難しくないボス。注意すべきは2次形態における連射赤弾のみである。ボスの真横が死角になっていることを覚えておこう。

ゲー事典　本文中、「1周目の最終ボスで2発のボムを使ってもよい」とあるが、使うとしたら最終段階よりひとつ手前の段階。この段階の白弾はとにかく避けづらいしね。

JAPAN STAGE

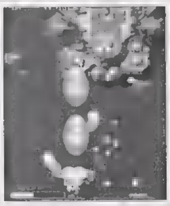


消費ボム数	
道中	1発
ボス	0発

溜め撃ちのパターン化が重要

日本ステージの道中は耐久力の高い敵が多く、メインショットだけではどうしても押されがちになるので、小刻みに溜め撃ちを使いながら戦うことが重要。しかし、残りのゲージ量は常に把握しておかないと、あっという間にゲージ不足におちいる。この程度ボタンを押し続ければ最適量の溜め撃ちを撃つことができるのかを体に覚え込ませ、的確にパターン化していこう。

海上要塞その2……
レベル2溜め撃ち



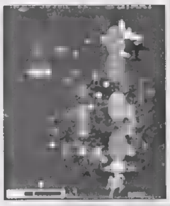
2隻目の海上要塞に対しては、レベル2溜め撃ちで撃ち込む。ただし、あまりにも早く倒すと出現する敵が増えてしまうので、気持ち泳がせ、ゲージを稼いでから撃ち込みはじめよう。

最初の中型機……
レベル1溜め撃ち



ステージ開始からしばらくすると、画面左上から現れる中型機には、最小単位（左下囲み参照）の溜め撃ちを撃ち込んで破壊しよう。放っておくとこの後常に押されがちな展開になるぞ。

中型機地帯……
レベル1溜め撃ち



海上要塞を倒した後、ステージ最初にも出現した中型機が2機出現する。ショットだけで倒せないこともないが、ここは溜め撃ちを使ったほうが安全だ。ゲージは使い切ってしまって構わない。

1隻目の戦艦……
レベル1溜め撃ち



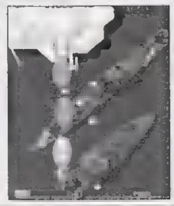
画面左から出現する戦艦（イージス艦?）は、早めに破壊しないと画面上から出現する中型機の盾になってしまう。幸い戦艦の耐久力はそれほど高くないので、レベル1の溜め撃ちで破壊しよう。

最終防衛ライン……
ボム



耐久力の高い砲台4門とザコ編隊による最終防衛ライン。砲台からの白弾連射が厳しいため、ボムを使って切り抜けよう。画面中央にボムを落とせば、すべての砲台を一気に破壊できる。

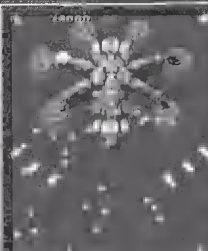
海上要塞その1……
レベル1溜め撃ち



続いて画面左から現れる海上要塞に対しても、最小単位の溜め撃ちを撃ち込む。これだけでは破壊できないこともあるが、その場合も追加でショットを少々撃ち込めば倒すことができる。

ステルス強襲揚陸艦

SPIKE ARM
（スパイクアーム）



飛行爆雷を潰せ！

ボスの1次形態で問題になるのは、一定時間経過した後で大きな弾幕に分裂する「飛行爆雷」。ボスは爆雷を守っているザコにも容赦なく攻撃をしかけてくるので、爆雷が分裂する前に溜め撃ちで破壊してしまうことが重要だ。

また、すべての爆雷を破壊するためには、レベル2程度の持続時間を持った溜め撃ちが必要になる。もしもすべての爆雷を破壊する前にゲージが尽きてしまった場合は、ボムを使って切り抜けるのが無難な選択だろう。



飛行爆雷が赤弾へと分裂する前に溜め撃ちで破壊する。1つでも逃すと大変なことに。

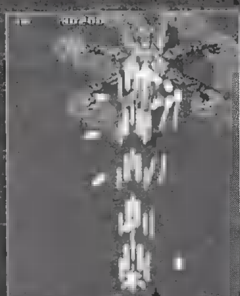
脚部の破壊を最優先

2次形態へと移行したボスが最初に仕掛けてくる攻撃は、中央部からの黄色弾（4ウェイ・自機を狙っていない）と、4つの脚部パーツからの赤弾（自機を狙って4ウェイ）。なかなか厳しい攻撃だが、頑張ればボムを使わずとも切り抜けることができる。

コツは、4つの脚部パーツをできるだけ早く破壊してしまうこと。脚部パーツを破壊すれば赤弾を撃ってこなくなるので、弾避けの負担はぐんと軽くなるはずだ。

脚部パーツをすべて破壊したら、次の面に備えてレベル1ぶんのゲージを確保し、あとはあまり撃ち込まないようにしながらコアが開くのを待つ。こうなってしまえばそれほど怖い攻撃はないが、1つだけ注意が必要なのは黄色弾を超連射してくる攻撃パターン。ボスが画面中央で「小さく円を描きながら赤弾をばらまく」攻撃を2回繰り返したら超連射弾が来る合図なので、画面右上か左上まで移動し、黄色弾を引きつけながら少しずつ避けてしまおう。

コアが開いた後の攻撃は1周目と同じ。ここで毎回ザコが絡んでしまうという人は、1次形態を倒すタイミングを変えてみよう。

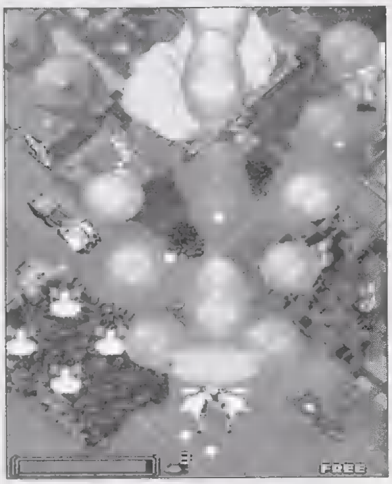


脚部のパーツを破壊してしまえばワイド赤弾も飛んでこない。その後の弾避けは楽勝だ。



超連射弾はあらかじめ画面左上もしくは右上に移動しておき、弾を引きつけながらかわす。

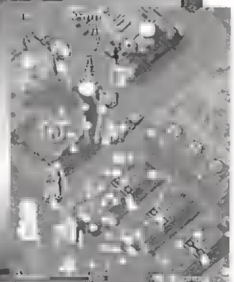
覚えておきたい基礎知識①
ゲージ消費の「最小単位」



このゲームでは、溜め撃ちを発動してすぐにボタンを離しても、溜め撃ちはすぐには停止せず、一定時間が経過してから停止する。この、ボタンをすぐに離した際の溜め撃ち（仮に「最小単位」と呼ぶ）で倒せる敵、そうでない敵を覚えるのはゲージの消費を抑えるために非常に重要なので、必ず覚えておこう。

ゲー事典 前号のゲー辞典で「ガンバード2以降、弾消し機体は姿を消してしまった」と書いたけど、実はガンバード2のタビアの接近攻撃は弾消し可能でした。……まあ、タビアの弾消しは実質的にはそれほど役に立ってなかったんだけどね。

RUSSIA STAGE



消費ボム数	
道中	0発
ボス	2発

ランダム面の最難関!

一周目にしてもう[illegible]ロシアステージの難易度はランダム面の中でも最高を誇る。

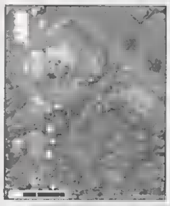
その難度を高めている最大の要因は、白弾を4連射してくるザコヘリ。ザコの範疇を遥かに逸脱する攻撃能力を持ったこのヘリは、画面[illegible]機[illegible]で現れ、中[illegible]降りてくると[illegible]した後に去っていく。1機で[illegible]最高速の白弾を4連射してくる[illegible]果たしてこれをザコと呼んでいいものか[illegible]

[illegible]撃ち漏らしてしまうと[illegible]来は大ピンチなのだが、幸いにしてX-36のサーチレーザーは、撃ち漏らしたザコヘリも的確に狙ってくれる。他の機体よりはいくぶんマシに戦えるだろう。

また、ザコヘリのほかにも注意すべき敵はいる。道中のいたるところに配置された2両編成の中型戦車は、耐久力の面で小型戦車よりも格段に優れているため、確実に破壊していくこと。

一応、本誌の攻略パターンでは道中でのボム使用は0発だが、これはあくまですべてのパターンが成功することを前提にしてある。危険を察知したら迷わずボムを使ってパターンを立て直そう。

スタート直後の中型戦車……
レベル1溜め撃ち



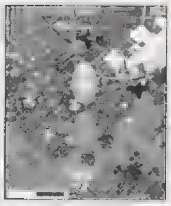
建物の陰に隠れた中型戦車に対して溜め撃ちを使用。何もいきなり使わなくても、と思うかもしれないが、この戦車を倒すのが遅れるとこの先ずっと押されがちな展開になる。迷わず使おう。

大型戦車……
レベル2溜め撃ち



大型戦車は赤弾を連射してくる強敵だが、レベル2の溜め撃ち（若干少なくても大丈夫）を撃ち込めば倒せる。大型戦車を倒すと同時に、周囲の地上物もすべて破壊してしまうこと。

大型ヘリ×2……
レベル2溜め撃ち



ステージ終盤の大型ヘリ2機に対しても溜め撃ちを使う。ボスの1次形態でも溜め撃ちを使用するので（後述）、ここではゲージを完全消費せず、必要最低限の使用のみにとどめておこう。



原子力戦車



GROUND SKATER
（グランドスケーター）

ゲージ消費をおさえる

まず、ボス戦に突入したら、画面に取り付けられた砲台（大型の白弾を3連射してくる）に対して溜め撃ちを使おう。これをなるべく早く破壊してしまわないと、その後の計画が大幅に狂ってしまう。砲台を壊したら、画面一番下を大きく動き回りながらショットを撃ち込む。ここでの弾避けは非常に厳しいが、2次形態でレベル2以上の溜め撃ちが必要になるので、決して溜め撃ちを使わずに倒すこと。もしも苦しかったら、ボムを使ってもいいだろう。



砲台を壊した[illegible]ト[illegible]勝負。目が慣[illegible]ノーボム破壊も[illegible]じゃないぞ。

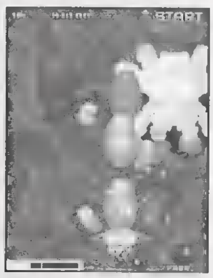
ここは妥協か……

さて、いよいよ2次形態との対面となるわけだが、はっきり言ってこのボスは2周目ランダム面までに出現するどのボスよりも強い。特に、テクニカルボーナスを狙ったときの難しさは筆舌に尽くしがたいので、今回は手堅く溜め撃ちとボムを使い、「ダメージで」ボスを倒すパターンを紹介しよう。

実際に2次形態を倒すには、[illegible]でもレベル2以上のゲージ残量とボム2発が必要。特に溜め撃ちはできるだけ効率よく当てないとボスを倒しきれないので、左の連続写真を参照しながら、なるべく長時間溜め撃ちを照射するパターンを身につけること。

はじめのうちは、せっかく2周目に突入してもこのボスにつまずいてしまうことと思うが、それはそれで構わない。どんな上級者でも、必ず一度はつまずいて当たり前の面なのだ。逆に言うと、このステージさえ毎回越えることができるようになれば、2周クリアが見えてくるので、焦らずコツコツと練習していこう。

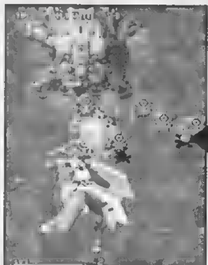
ボス2次形態撃破までのパターン



赤弾の3～4ウェイ＋自機を狙う白弾。避けながらレベル2の溜め撃ちで撃ち込もう。



画面全体に赤弾をばらまく。自機を狙っていないので、基本的に画面一番下で避け……、



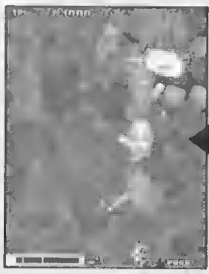
ボスがザコを射出しはじめたら最初のボム発射。なるべくボスの近くで爆発させること。



Y字型の白弾は、少しずつ自機を移動させて避ける。画面端まで追い詰められたら……、



2発目のボムを発射。これでボスの攻撃パターンが変わり、画面下まで降りてくる。



あとは残っているだけの溜め撃ちをブチ込めば倒せる。ランク最高時にも、なんとか安定。

ゲー事典 彩京シューティングの2周目におけるお約束として、「地上物は撃ち■し弾を撃たない」という基本原則があるけど、何とガンバード1の2-4では、砲台が撃ち返してくる場面があった。その砲台、1周目では弾を封印できたものだからもう大変。結局1周目とはまったく別のパターンを作るはめに……。

AUSTRALIA STAGE



消費ボム数	
道中	0発
ボス	0発

装甲列車との戦闘がすべて

オーストラリアステージは、道中の大半が装甲列車との戦闘になる。装甲列車は3車両のみの編成だが、併走する小型列車にも攻撃されることになるので、各車両を倒すタイミングを調節し、各個撃破できるパターンを覚えよう。

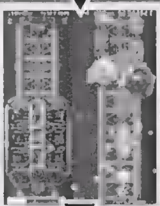
そして、パターンのカギを握るのは、やはりゲージ量。最小単位の溜め撃ちで破壊できるものの、そうでないものをきちんと覚えて、ゲージ消費をおさえること。

装甲列車2両目……
ショットで倒す



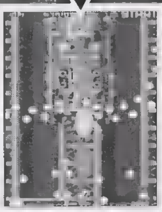
装甲列車の2両目は、前面3門の砲台（破壊可能）および本体の大型砲台で攻撃してくるが、すべての弾が自機を狙って一直線に飛んでくるだけなので楽勝。溜め撃ちを使わず倒そう。

小型列車その3&4……
レベル1溜め撃ち



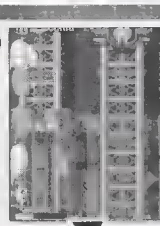
続いて、右側のレールに小型列車が2連続で登場。どちらも溜め撃ちを使って倒すことになるのだが、ゲージの消費具合が難しい。使いすぎると装甲列車の3両目で苦しむことになるぞ。

装甲列車3両目……
レベル1溜め撃ち



最後の車両に対しては、ありったけの溜め撃ちを撃ち込んで一気に勝負をかける。とはいうものの、直前の小型列車にゲージを使いすぎると倒しきれないので、そうなったらボムを使おう。

駅からの小型列車……
レベル1溜め撃ち



左の駅から現れる小型列車に対しては、駅ごとレベル1の溜め撃ちで破壊してしまう。駅の建物を壊せば、まだ建物から動き出していない小型列車にもダメージを与えることができるぞ。

装甲列車1両目……
レベル1溜め撃ち



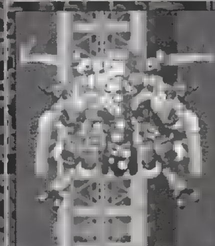
1両目の装甲列車は、攻撃こそ厳しいものの耐久力は低いため、最小単位の溜め撃ちで破壊することが可能。一応、頑張ればショットでも倒せるが、パターンがずれてしまうのでやめておこう。

小型列車その2……
レベル1溜め撃ち



1両目を倒すとすぐに、左のレール上に小型列車が出現。これも最小単位の溜め撃ちで破壊しよう。モタモタしていると装甲列車の2両目が攻撃をはじめるので、迅速に対応すること。

耐圧単軌要塞



THANATOS

（タナトス）

きっちり安定させよう

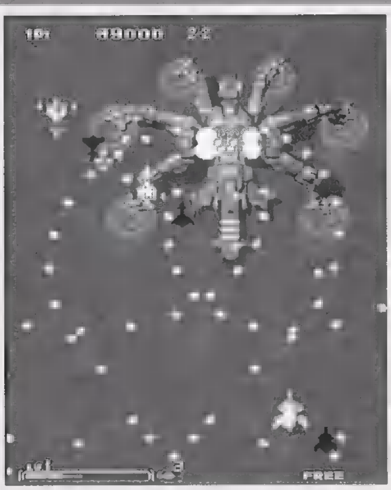
カマキリをモチーフにしたオーストラリアステージのボスは、非常に安定したパターン化が可能。ザコの出現パターンも一定になりやすいので、慣れればかなり楽な部類のボスに入るだろう。

ひとつだけ注意する点としては、ボスが鎌を振り降ろして黄色弾をばらまく攻撃。この攻撃に対しては、振り上げた鎌とは逆方向へ避けてしまいがち（例えば左の鎌を振り上げれば右へと避けてしまう）だが、実際には鎌の真下あたりが最も避けやすい。覚えておこう。



この攻撃がちょいと難しい。振り上げた鎌の真下あたりが最も避けやすいポイントだ。

覚えておきたい基礎知識②
ボス戦最中のザコ出現法則

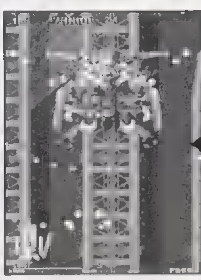


ボス戦最中に出現するザコは実に鬱陶しいが、実はこのザコ、一定周期で出現している。ボスの攻撃にザコが絡んでしまうという人は、ボスの１次形態を倒すタイミングを変えてみるといいだろう。ちなみに、ザコは左編隊が出現するとすぐに右編隊が出現、その後しばらく休みというサイクルを繰り返しているぞ。

テクニカルボーナス獲得までのパターン



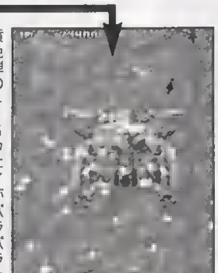
まずは赤弾＋白弾の弾幕が3セット。白弾をかわすため、左右に大きく動いて避けること。



続いて赤弾7ウェイ＋白弾の固定弾。ボス本体の正面から少しずらした位置で避けよう。



鎌振り攻撃が2回。同時にザコも登場するので、小さな赤弾をきちんと誘導するように！



黄色弾の4～5ウェイがバラバラと。画面端で避ければじゅうぶん見切れるレベルの弾だ。



再び鎌振り攻撃が2回。今度はザコも絡まないため、最初よりさらに楽になっている。



ここからは1周目とまったく同じ攻撃パターン。正面に構えてコアが開くのを待とう。

ゲー事典 ストライカーズ1999のボスは、最終ボスを除いてすべてが虫系の生物をモチーフにしている。例えば上でも紹介しているように、オーストラリアステージのボスはカマキリといった具合だけど、他はわかるかな？　次号のゲー事典で正解を発表するぞ。

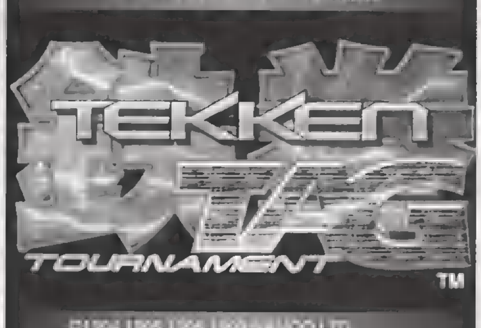
球玉の名作を遊び尽くそう!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER






100万本確定！（断言）

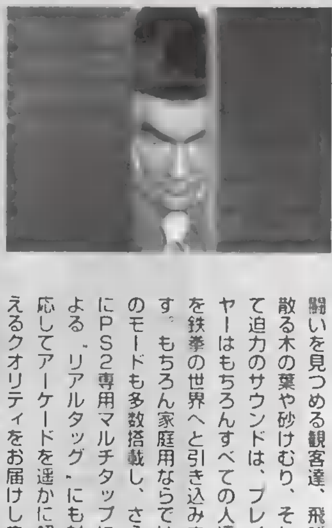


家庭用TTマスターアップ完成品を、鉄拳プレイヤーチーム「ウルク・アン・ショル」のメンバーによる体験レポート！

TEXT：アルカディア
協力：ウルク・アン・ショル

人生の喜び

奇しくもアルカディアの発売日と同日に発売される「鉄拳TAG TOURNAMENT」PS2版。印刷所にギリギリまで待ってもらい（凸版印刷・花川さん、ゴメンなさい）、工場のラインに乗る直前の、マスターアップした完成版をプレイしてきたぞ！まずは、完成の喜びをナムコさんに語ってもらおう。



強さの扉を開け！

「ついに完成しました、プレイステーション2版『鉄拳タッグトーナメント』!!

大ヒットのアーケード版の爽快感はそのままに、ご存知30人以上の登場キャラクターや、ステージなどすべてを新たに描き直しました。プレイステーション2の機能をフルに使って、空間を感じさせるフィールドを演出。キャラクターのリアルな肉体や表情、闘いを見つめる観客達、飛び散る木の葉や砂けむり、そして迫力のサウンドは、プレイヤーはもちろんすべての人達を鉄拳の世界へと引き込みます。もちろん家庭用ならではのモードも多数搭載し、さらにPS2専用マルチタップによる"リアルタッグ"にも対応してアーケードを遥かに超えるクオリティをお届けします」（ナムコCS広告宣伝部池田弘）

速報！

韓国より猛威来襲！



先日、ある歴史的な出来事が起こったので、ここで報告することにしよう。

3月18日から20日までの三日、関東地方は韓国からの嵐に見舞われた。その嵐の名は、「ソク・ドンミン」（世界大会1位）と「チャン・イクスー」（公式タイトルはないが、韓国最強との噂）。2人の来日は、関東、いや日本鉄拳界に衝撃を与えることとなった。

来日初日（18日）は、千葉・津田沼のナムコランドサンペデック店にて組み手イベント。その日はTT大会も行なわれ、大勢の人が集まる中、初来日組み手が始まった。結果は……なんと、韓国勢無敗（30連勝）！　その日の大会のベスト4をいとも簡単にあしらい、驚異の潜在能力の一端を見せつけた。

翌二日目（19日）、嵐の中心は東京に移動。INT－渋谷店とワンダーシティ調布店にて組み手が行なわれた。この時点で野試合を含め対戦数は50試合を超える中、彼らが負けたのはソンの落とした2試合のみ、という結果となる。

そして三日目（20日）。嵐は、ついに聖地プレイマックス新宿店に上陸する



左がチャン・イクスー、右がソク・ドンミンだ。（プレイマックスにて）

そして日本勢は？

20日のプレイマックスは、昼は関東最強を決める大会「CHALLENGE THE WORLD 2000」が行なわれた。関東のそうそうたるメンツが揃う中、韓国勢も交えて大会は開始されたのだが、結果、ここでも強さを発揮したのはチャン・イクスー！　圧倒的な強さでブッちぎり優勝した。

そして、リアルタッグ大会などをはさんだ後、夜に入ってから韓国勢との組み手が始まった。

まず、ソク・ドンミンの組み手が行なわれ、5人が勝利、

インフォメーション BOOSTER

&プレイ!

矢口の後・ナムコ本社にてさわってきたのだが、まず記者の第一印象は、"やっぱりグラフィックがすごい"だった。今日3月30日、すでに手に入れた人はもちろん、店頭のデモでそれを味わった人も多いんじゃないかな？ 雑誌に何度となく登場しているとはいえ、やっぱり実物は一味違う、といった感じだ。

一方、内容の充実ぶりも、モードを見るだけでよく分かる。今までのシリーズにあったモードに、シングル戦で真剣勝負が楽しめる「1ON1」が追加。そして、当然のごとくマルチタップ（あまり売っていないのが残念）を使ったペア戦にも対応しているのだ。

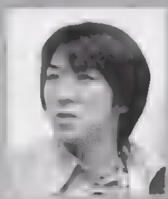
そうそう、毎回すばらしい発想を提供してくれるおまけモードも、隠しフィーチャーとしてしっかり登場するとか。ナムコの方も「今回も目一杯遊んじゃってますよ（笑）」と太鼓判を押してくれたぞ



リアルタッグも健在！アーケードの興奮が今ここに！

上級プレイヤーによるPS2版鉄拳TT　プレイレポート

GNP



・ラルク内でテクニック的には最上級。魅せプレイもストロングもOK。昨年末のDINT対抗戦やGCN杯での活躍も記憶に新しい。

キャラのダウンでリアルな砂ぼこりが巻き上がり、木の葉が舞い、雪が降る。アーケード版に比べて、あまりにも美麗な映像に戸惑い、目を奪われつつプレイするも、それはまさしく鉄拳タッグ。今回は主にファラン、キングを触ってみました。見た目こそ変わったものの、今回触った限りでは、操作性はアーケード版と遜色はなし。ファランで背を向けた状態で歩ったり、キングで故意に横を向いたりと、いわゆる魅せ技も数々確認でき、完全移植の名にふさわしい出来と言えるでしょう。

プラクティスモードでは、今回は各キャラのすべての技表が付き、さらに選択した技をコンピューターが見せてくれるという親切な機能も加わって、初心者でも簡単に鉄拳の世界に入り込めます。もちろん投げコンボも実演可能なので、普段ボタンの方に目が行きがちな、投げコンボの滑らかなモーションを堪能するのも一興。さらに、対戦相手のダウン時の受け身も横転受け身、チェンジ受け身等、数々の受け身の中から選択可能。上級者のコンボ練習にも対応してます。

子供から大人、初級者から上級者まで、幅広く鉄拳タッグを楽しんで下さい!!

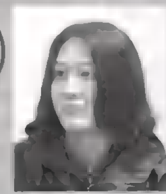
Jurio



・第二回TT東京大会優勝
・現プレイマックスチャンピオンベルト保持者（5カ月防衛中）
・対戦台で109連勝記録保持

まずアーケード版を忠実に移植しつつ、初心者に対する配慮、上級者にも飽きさせない工夫が随所に見られたというのが率直な感想です。その中でも、前作からもあるチームバトルモードが面白かったですね。最初に選んだ2人のうち倒された方が退き、そこに3人目が入るというシステムで、たとえ8対8でやったとしても思ったほどロード時間も長くなく、スムースにゲームを進められるのが良かったです。あと、堂園氏も書いてますが、友達同士でプレイして盛り上がる間違いなしの、体力設定をお互い1%にして行うVSモード。どんな攻撃でも一撃でKOしてしまうスリリングさと緊張感がたまらない、と言った感じですね。一新されたきめ細かなグラフィックを見て、プレイしているだけでまるで新作のゲームのような新鮮味を感じるほど。シャオなどは滑らかな曲線を描く動きが更に強調されたと言っても過言ではないでしょう。プレイ感覚もアーケード版とほぼ遜色なく、まさに完全移植の名にふさわしい出来になってます。

堂園剛史



・ナムコオフィシャル鉄拳TT全国大会優勝
・プレイマックスでPシャック106連勝を記録

私は今回、仁・平八・ジュリアを触りましたが、最初の感想はやはり、全体的にグラフィックが格段にキレイになっていたことですね。気合い溜めのグラフィックのエフェクトが、キャラごとにそれぞれ「仁＝赤」「平八＝金色」「ジュリア＝炎」と特徴付けられていて、そのエフェクトの動きもそれぞれ個性があり、美しいものでした。

キャラの使用感に関しては、仁は三風（風神拳3連発）も入ったし、ジュリアはマッドアックスが相変わらず投げ抜けしにくく、空中コンボも「浮かせ→虎身肘3回→疾歩連肘」等が入ったので、アーケードをプレイしている人も、ほぼ違和感なく入っていけると感じました。

あと、コアな鉄拳TTプレイヤーにオススメなのが、「VSモード＝体力残り1パーセント対決」。お互いキャラの体力を1パーセントに設定し、その状態で対戦！ 開幕シットジャブが基本となるのですが、そこからさばくか、それともチェンジに行くかで読み合いが非常に熱い！ こういう遊びが出来るのが、家庭用ならではの付加価値だと思いました。

他30人が敗北した。

次にチャン・イクスーとの組み手が行なわれ、33人が挑んだのだが……。結果は、チャンが全員に勝利!! チャンは日本に来て三日間で百試合近い組み手を行ない、無敗で韓国に帰国することとなった。「チャンはちょっととんでもない強さですね。彼は仁と一八を使ってますが、コマンド入力が恐ろしく正確なので最速風神拳は確実に出ますし、仁はウェーブ（連続風神ステップ）からの奈落と追い突きの二択が強い。一八はリスクの少ないダブルアッパーで攻めて来るのでスキがない。また反応速度も速く、対トゥルー・オーガ戦ではクナイ駆けを視認してから閃光烈拳で反撃してました。バックタッシュキャンセルも入力が正確で、ちょっとやそっとじゃ勝てないでしょう」と堂園氏。

とにかく、世界は広いということを思い知った三日間であった。またこういう機会を、ナムコさんはもってほしいものである。



プレイマックスで[illegible]チャンは、超人的な[illegible]

そしてオクリモノ



なんか、今回非常に提灯のニオイがする記事になっちまったが、実際凄いんだからしょうがない。抗議や質問のハガキは編集部まで。ヒザを交えて話し合いましょう

そして、太っ腹ナムコさんから、今回PS2用鉄拳TTソフト&ポスターを3セットご提供頂いた！「ぜひ欲しいっ。ちゅうかよこせ！」という方は208ページ、プレゼントコーナーへどうぞ

未来を見据える前に……

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
M.S.B.S. Ver.5.4
ORATORIO TANGRAM

また新たなバージョンアップが発表された「オラタン」。しかし、対戦テクニックの向上はとどまるところを知らない。

TEXT ちゃっかー 協力 周天堂64

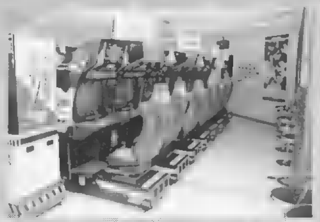
”聖地“いまだ健在

バーチャファイター3tbの新宿スポーツランド中央口店、「鉄拳TT」の新宿プレイマックス、ストZERO3では高田馬場BET50……。ある程度のステータスを築いた対戦ゲームには、必ずといっていいほど「メッカ」となる場所が存在している。

「オラタン」でのそれは、言うまでもなく新宿スポーツランド西口店だ。初代「バーチャロン」から多くのプレイヤーが集まるトップレベルの店として存在しつづけてきたこの場所は、現在に至ってもまったく色あせる気配を見せない。全16台ズラリと並ぶ通信対戦台は、もっとも人が集まる金曜日にはそのすべてが埋まり、ギャラリーまでがついている。毎月のように開催される大会には、全国から200人を越えるプレイヤーたちが集まることもある。

今、バージョンアップという新たな1ページが加わろうとしている「オラタン」。きたる未来、この場所はどのように変化していくのだろうか。


専用のコミュニケーションノートを設置。その横にはトロフィーも。


対戦台の数は、驚くなかれ全部で16台！これが全台埋まるというのだから……。

現役プレイヤーに訊く Ver.5.4 VRランキング

対戦が極限のレベルにまで達しようとしている今、各VRの性能差も徐々にはっきりしてきた。ここでは、現役でプレイする人たちの間でささやかれるVRランキングについて触れていこう。

上位は、下で取り上げているサイファー&重量級3機体。性質はそれぞれ違うものの、得意なVRに対して強く、苦手なVRにも勝てないほど弱くはない、という安定した強さを持ったVRたちといえる。

一方、最下位と目されるのはフェイ・イェンKn。他のVRから大きく離され、ダントツの最下位だ。その原因は、攻撃・防御の両面で信頼できる射撃武器を持たないこと。上下の揺さぶりにも弱く、回避技術が極まってきた現在では苦しい戦いを強いられる。やや強いCW近接やガードリバーサルなどを活用し、どこまで踏ん張れるかだが……。

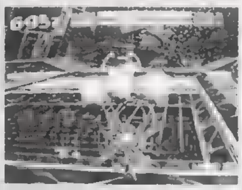

LW系武器のゲージ消費量が増え、長所となっていた回転力も影を潜めてしまった。

上位を占めるのはこの4機体だ!!

―圧倒的な回避力― サイファー

その強さの秘密は、やはり空中での機動性能を活かした回避力にある。一方、攻撃面では各種LWを始め、LT+CWやしゃがみCW、RT+RWなど遠距離でも弾かれることのない攻撃を多く持つことが大きい。このため、少しリードされても近づかずに挽回することができる。

また、近距離では後ろスライディングCWが強力。性能に加えてスタンの性質もあるので、いざというときの一発逆転も狙えるのだ。


LWを中心に、スキのない戦いを展開するのがサイファーのスタイル。弾かれない攻撃を主軸にすることも、長所のひとつだ。

―すべての要素を併せ持つ― ドルドレイ

Vアーマーの強度と防御力に長けたドルドレイだが、長所はそれのみにはとどまらない。LW特攻やCW特攻を移動手段に使えば、機動力も一気に充実。距離を広げるのに困らないので、近距離戦重視、かつ弾かれる攻撃を中心とするVRに対しては死角のない戦いができる。

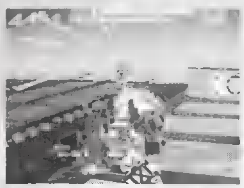
攻撃では、威力の高いしゃがみRT+RWや、クロー後に有効なジャンプRW、ヒットさせやすい斜め前スライディングCWなどが強力だ。


攻撃、防御の両面で優れた性能を持つ。唯一苦しむ相手がいるとすれば、遠距離で弾かれない攻撃を中心とするVRだろうか。

―強さを引き出すテクニック― ライデン

もともと攻撃面ではピカイチの性能を持っていたライデンだが、『Ver.5.2』ではスペシネフやエンジェランなどの天敵がいたため、それほど目立った存在にはなり得なかった。しかし、これらのVRが弱体化したことで、『Ver.5.4』では一気に台頭する結果となった。

とはいえ、跳び抜けて強い武器があるわけではないので、強さを最大限に引き出すためには熟練されたテクニックが必要なことも確かだ。


すべての武器をバランスよく使いこなすことが、強くなるための条件。ライデンならではの細かいテクニックも必須事項だ。

―止まらない連続攻撃― グリスボック

常に攻撃し続けるグリスボックのスタイルは、単純でありながら強力だ。歩きLWからしゃがみ移動LWを連続入力することで出せるダブルナパームを壁とし、移動手段としてスキのないスライディングショットを使う。得意距離に持ち込みたいときにも、攻撃を継続させながら距離を調整できることがポイントだ。また、軸となる攻撃にダウンを奪いやすいものが多いことも、間合い調節のしやすさにつながっている。


攻撃面は全VR中でも最強クラス。歩きLWからしゃがみ移動LWを連続で繰り出すダブルナパームが防御の要として活躍する。

テクニック BOOSTER
[illegible] された。やり方は、RWゲージを消費した状態からダッシュorスライディングRW→硬直キャンセルしゃがみCW。これで、しゃがみCWの入力タイミングが完璧であればOKだ。

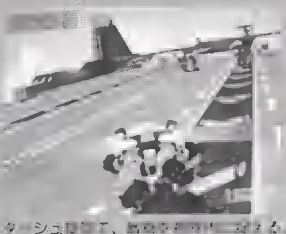
技術の中に最終形態を見る

最新テクニック徹底研究

「オラタン」は、「極まっている」という言葉がもっとも似合うゲームなのかもしれない。

現在の対戦ではどんなテクニックが使われているのだろうか。ここでは、そんな最新テクニックの一部をちょっとのぞいてみることにしよう。

上級者同士の対戦で目についたのが、ダッシュ中の旋回。ダッシュしながらもできる限り敵を捕捉し、次への展開につなぎやすくしていた。地味ではあるが、重要度の高いテクニックといえる。



ダッシュ旋回で、[illegible]

攻撃系テクニック

攻撃では、キャンセル系の特殊テクニックが開かれている。例えば、スペシネフの右ターボショットキャンセル。右ターボショットを出したあと、すぐにボタンを全押しすれば、特殊攻撃のビームへ。さらに、全押しとジャンプを同時入力にすれば、ジャンプで硬直をキャンセルできる。コツは、右ターボショット後片方のレバーを外側に倒し、その後全押し＋もう一方のレバーを外側に。必須といえるテクニックなので、スペシネフ使いならミスなく出せるようになっておきたい。

また、本来キャンセル一切不可のカードリハーサルも、全押ししてキャンセル可能。こちらは、同じ要領でクイックステップにつなぎ、さらにガードでキャンセル→ガードリバーサルにつなく……というのがまこになっているようだ。



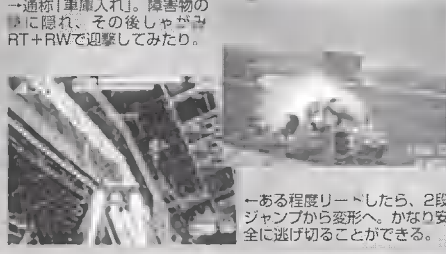
[illegible]

←本来リスクの高いガードリバーサルも、キャンセルできるの[illegible]なる。

回避系テクニック

回避面も、最終段階に突入している。中でも、技の特性を活かした「逃げ」のテクニックはもはや必須事項だ。有名なのは、無敵時間のあるドルドレイのドリル特攻。接近されたときにすかさず前ダッシュ（orスライティング）LWを出し、間合いを離す。ヒットすればダメージを与えることができ、当たらなくても状況を打開できるというわけだ。ターボ旋回を使って軌道を操作し、障害物の陰に入れればさらに効果が高いぞ。また、同系統の技として、スペシネフの殺人スライディングも同じ使われ方をしている。

無敵ではないが、ドルドレイのCD特攻やサイファーの2段ジャンプからの変形＆特攻も回避手段に使われる。これらを使ったタイムオーバー勝ち狙いは、まさに究極形態というにふさわしい戦術だ。



→通称「車庫入れ」。障害物の陰に隠れ、その後しゃがみRT＋RWで迎撃してみたり。

←ある程度リードしたら、2段ジャンプから変形へ。かなり安全に逃げ切ることができる。

近接系テクニック

近接戦闘は、いつの時代も「オラタン」の華。キャンセルが充実したVer.5.4では、なおさらのことだ。現在でも特殊なテクニックが次々と開発され、実戦投入されている。

基本ともいえるのが、連続ヒット狙いで使用される通常近接RW or LW・斜め前ダッシュ近接。ハルハトスでRW近接→斜め前クイックステップ→即斜め前ダッシュRW近接とつなぐ操作は、その中でも特にメジャーである。

もう1つは、アファームドBの「真空」。これはLW近接からタイミングよく斜め前のクイックステップをすると、クイックステップ中に攻撃判定が残ることを利用した連続攻撃だ。その後素早くガードリハーサルLWを出せば、確実に連続ヒットする。

一方、最新テクニックとしては、クイックステップ（orクイックステップ近接）・ガード→クイックステップ……の連続入力が挙がる。素早い入力ができれば、かなりのスピードで動くことができるぞ。



[illegible]

バーチャロン オラトリオ・タングラム INFORMATION

AOUショーに『Ver.5.66』登場!!

AOUショーに最新バージョン、『Ver.5.66』が初お目見え！　完成度はまだまだといった感じだったが、新VR「シュタインボック」の登場で、かなりの盛り上がりを見せていた。特に、一般入場日となる2日目はピカイチの集まり具合だったぞ。詳しい情報については次号で紹介する予定だ。期待して待っていてくれ！



これが新機体「シュタインボック」だ！　追加される機体はほかにもいるというウワサも……。

サウンドデータ発売記念イベント

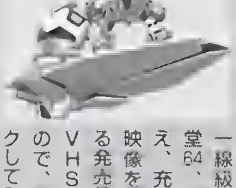
去る2月25日夜～26日朝にかけて、東京・新宿リキッドルームにて「DC版クラブトラックスサウンドデータ」の発売を記念して「オラタン」のクラブイベントが盛大に行なわれた。会場内は人気DJたちの繰り出す「オラタンサウンド」で包まれ、音楽に合わせてグルーヴする人や、対戦プレイを楽しむ人で大変な盛り上がりを見せた。



会場内に張り巡らされた大型スクリーンにオラタンの画面が映し出された!!

DC版『Ver.5.45』ビデオ発売

アルカディアが制作協力するDC版『オラタンVer.5.45』のビデオがマーベラス・エンターテインメントから発売される。まさに現在、制作真っ最中のこのビデオ、タイトルは「Manual or Visual」。一線級現役プレイヤーの満天堂64、ホパイJMN両氏を迎え、充実した攻略とクールな映像をお届けするぞ。気になる発売日は、5月下旬の予定。VHSのほかDVDでも出るので、興味のある人はチェックしてみてね。



ストⅢ3rd全国大会実行委員会よりお知らせ!!

『STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE』全国大会開催!!

日時：5月6日(土)AM9：30　開場場所：東京都江戸川区総合区民ホール
大会ホームページ　http://www.cyborg.ne.jp/~kogyaru/

参加費：当日エントリー1人700円(ギャラリー100円)。ただし、インターネットでのエントリー(4月24日まで)なら600円。
大会形式：3on3の勝ち抜き戦。3人1チームで、1人2キャラの登録をしていただきます。使用キャラは、試合前に登録してある2キャラから選択して下さい。チーム内で同キャラの選択は可能ですが、1試合中に複数のプレイヤーが同じSAを使用することはできません。チームが勝ち抜く毎に順番、SA、使用キャラの変更は可能です。次の試合になれば、前の試合で他の人が使用したSAを使うことも可能です。

シード権獲得大会

上記の全国大会における、シード権を獲得するための大会です。予選ではないので、シード権を獲得できなかったり、この大会に参加しなかったチームでも、5月6日の全国大会に参加することは可能です。新宿スポーツランド西口店のみ2位まで、それ以外の7店舗は1位のチームにのみシード権が与えられます。

参加資格・条件
- ●シード権を獲得した時、東京で5月6日に行なわれる全国大会へ自費で出場できること
- ●居住地区が関東(東京都、神奈川県、茨城県、栃木県、埼玉県、千葉県、山梨県)の方は関東地区、それ以外の方は全国地区の大会のみ参加可能
- ●チーム編成時に3人の居住区域が分かれる場合は、メンバーの内2人が居住している地区の大会のみ参加可能。

開催店舗
●関東地区
新宿スポーツランド西口店(東京) 4/23(店舗への問い合わせは不可)
ニューヨーク大船店(神奈川) 4/9(TEL：0467-44-0027)
タイトーイン筑波(茨城) 4/2(TEL：090-2547-7596)
●全国地区
コスミックプラザABC(大阪) 4/9(TEL：072-823-1160)
SKY(愛知) 4/16(TEL：052-201-6496)
プレイシティキャロット松本店(長野) 4/8(TEL：0263-35-6744)
プレイランドエフワン(宮城) 3/26(…既に終了)
大会形式：全国大会と同じか、それに準じた形で行ないます。シード権を獲得してから全国大会までに、登録キャラを変更することはできません。また、参加費は店舗によって異なります。
※誠に勝手ながら、新宿スポーツランド西口店様には場所をお借りするだけなので、この大会に関しての問い合わせはご遠慮ください。

※この大会に関して(株)カプコン及びアルカディア編集部は一切関知していません。上記内容に関する質問には一切お答えしかねますことをご了承ください。

全国大会開催決定!!



ブロッキングからの反撃を脅かす恐怖の概念。「ブロッキング時限定発動入力」を実戦投入せよ。

TEXT：RED

「取られたら光る」入力

相手の攻撃をブロッキングすることに成功して、さあ反撃だ、と思った瞬間に相手に光られて(SAを出されて)返り討ちにあった……ありがち……。まあ、たいていの場合は決め撃ちくさい入力のSAが「漏れてる」だけだったりするわけなのだが、実はこの現象、狙って戦術に取り入れることも十分可能だ。

結論から言うと、相手に技をガードorヒットさせた場合は発動せず、ブロッキングされた場合のみSAが発動するSAコマンドの入力タイミングが存在するので、「ブロッキング時限定発動」とでも言うべき、保険的なSA入力が可能なのである。

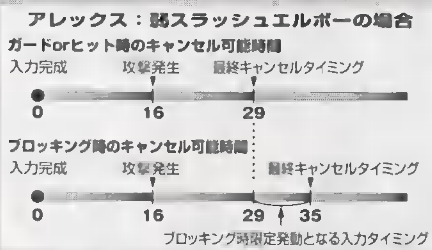
アレックスのスラッシュエルボー(以下エルボー)→SAを例に、その理屈を説明してみよう。エルボーの攻撃発生が16F(フレーム)で、キャンセル可能なのは攻撃発生から13F後の29F目まで。これがエルボーがガードorヒットした場合のキャンセル可能タイミングとなる。

ところが、エルボーがブロッキングされた場合はブロッキングによる時間停止がからんでくるため、30F目～35F目の6F間のSA入力完成でも、エルボーがキャンセルされSAが出るのだ。つまり、エルボーの入力後、常に30F目～35F目の間にSA入力をしておけば、ガードやヒットではSAは出ず、ブロッキングされた場合のみSAが発動することになる。

数値的に微妙な差はあるが、この理屈自体は全キャラ通用するものと考えていい。通常技キャンセルで必殺技orSAへつなぐ場合も同様だ。

このような保険的SA入力を対戦に取り入れると、様々な局面で、これまでにない駆け引き、読みあいが生まれることになる。

ブロッキングした技のあとに無敵技が仕込まれていると、通常技始動のコンボや通常投げによる反撃は逆につぶされてしまう。確実に反撃するには、相手が仕込んでいる無敵技よりも長い無敵時間を持つ無敵技を出さなければならない。そういう技がない場合は、ブロッキングに成功しても手を出さずに、相手の「仕込み技」を暴発させるのも一つの読み勝ちの形だ。キャンセルで「仕込み技」が来るタイミングに合わせて、もう一度ブロッキング入力してから反撃、という動作も考えられる。

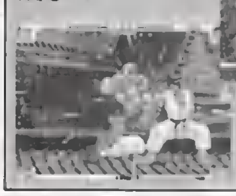


アレックス

投げ系SAについては、ブロッキング後に発動されるとなぜかジャンプでは回避できない(!)ため、現実問題としてはブロッキングをした時点でかなりピンチになる。ハイパーボムより長い無敵を持つ技か、空中判定になる技で投げを回避するしかない。ハイパーボムなら、弱エルボー撃ちまくり、というスタイルが通用するかも?



→ハイパーボムを仕込んでおけば、弱エルボーを取られても……



←辛い思いをするのは相手のほうだったりする。

ネクロ

中トルネイドフックの2段目に赤ブロッキングを決めてくる上級者相手なら、2段目にSAを仕込んでおくのもいいだろう。2段技なので、初段がガードされたら仕込んでおく、という判断はできるはずだ。ハイパーボム同様、この場合のスラムダンスもジャンプで回避することはできない。暴発待ちを許さない、というのが投げ系SAの強味だ。



→単発な技なのに、取る人はしっかり赤ブロしてくる中トルネイドだが……



←このプレッシャーがあれば、毎回狙う気にはなれないのでは？

ユン

弱P始動のターゲットコンボからの弱鉄山靠は、赤ブロッキングされやすい。と言っても、ターゲット部分で止めても反撃される……。こんな場面でもブロッキング時限定発動が選択肢の一つとなる。ただし、打撃系SAに対しては、暴発待ちという対抗策があるのだから常にSAを仕込むのはリスクが大きい。あくまでも選択肢の一つなのだ。



・赤ブロッキングに対抗して仕込んだ揚炮が火を吹く、と思いきや……



←ハレてがっちりガードされている。こんな駆け引きも起こりうる。

たまには違う遊び方をしよう

SPIKEOUT FINAL EDITION

©SEGA 1998,1999

「タイムアタック」や「潰し合い」など、いろいろな遊び方ができるこのゲーム。今回は点数稼ぎについて基本的なことを少し……。

TEXT ○ブソルジャー

ひとりで行くか、それとも多人数で行くか……

基本的に「スパイクアウト」における点数稼ぎは一人でやるものだが、多人数でやるのもなかなか面白いぞ。とりあえず二人でやるならば、同じ技性能を持ったキャラ同士がいいだろう。同キャラかテンシン×ホワイトといった組み合わせがベストだ。狙うは無限コンボ。下の写真以外にもテンシンやホワイトの同キャラ同士でチャージ2を使う方法もある。ただ、敵キャラをうつ伏せの状態にしなければならない点と、タイミングが非常にシビアな点がつらいところ。また、リンタはチャージ4を使って行なうが、チャージ4を撃った側が垂直昇り蹴りで浮かせ直す必要がある。

一人でやる場合は、以下に紹介するコンボを参考にしてほしい。点数稼ぎを狙う際のルート取りは、バスケットコートを通るのが主流だ



点数稼ぎは時間との戦い。残り時間ギリギリまで粘らないと稼ぎは狙えない



・スパイク同士ならばチャージ2だけで無限コンボが狙える。99HITまで80秒くらい



・テンシン、ホワイトなら同キャラでもOK。チャージ4で無限コンボが狙えるぞ。



スパイク

主にチャージ2を狙っていくことになるスパイク。時間がかかるので、前半戦でどれだけ稼げるかが勝負どころだ。

●BBBCC→チャージ2×4→昇り蹴り→降り蹴り→チャージ2→昇り蹴り→降り蹴り→チャージ2

これがスパイクの主に狙っていくコンボである。チャージ4を入れたければは……

●C+J→B×6→チャージ4 or C+J→BB→BBBチャージ4（階段使用） or チャージ3→C+J→BBBチャージ4（階段使用）

を使っていこう。Bを6発入れるコンボは「壁との距離」と「タイミング」が重要。Bは相手の足首あたりを狙って出し始めるといい感じだぞ



C+Jで出るヒザからのB×6は、壁と平行に敵キャラを浮かせるのがポイントだぞ。



BBBCCの5発目でとどめを刺さないと、その後のキャラの浮きが違うので注意。



テンシン

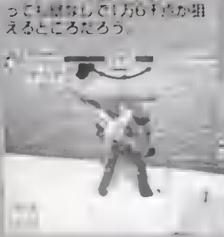
壁を使わないで1万6千点を叩き出せるのが最大の魅力であるテンシン。敵を誘導する必要がないので、時間を短縮できるのも大きい。

●B+J→チャージ3→BBBチャージ4（→チャージ2→B→チャージ2 or 昇り蹴り→チャージ2×2）

コツはチャージ3をどちらの腕で出しているかをよく見ておき、右で出していたなら右に、左なら左にシフト移動してからチャージ4を当てるというところ。その後のチャージ2は、チャージ4で相手が吹っ飛んでいる間に側面に移動し、横から当てよう。

●（壁隅で）チャージ3→昇り蹴り→BBBチャージ4→昇り蹴り→降り蹴り→BBBチャージ4→チャージ2

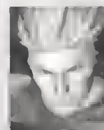
このコンボは壁に近づけすぎると昇り蹴りが壁にひっかかってしまう場合があるので、若干間を空けるようにしたい。



・テンシンの強みはなんといっても壁なしで1万6千点が狙えるところだろう。



・壁を背にとるボス戦では、背面り回し蹴りから8・B・BBBチャージ4が有効だぞ。



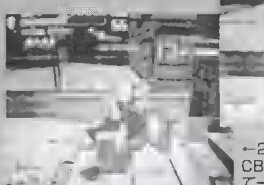
ホワイト

4キャラの中で唯一無限コンボを持っているホワイト。ステージ2のエリア1、2にあるゲート前が稼ぎどころだ。

●B×6→B→BBBチャージ4（またはB+CB→BBBチャージ4）→昇り蹴り→降り蹴り→BBBチャージ4→（B+CB（2発目だけ当てる）→チャージ4）×α

壁隅で相手を倒せるようなこのコンボを狙っていきたいところだ。B×6後のBを1発にしているのは、昇り蹴りを7ヒット目で当てるため。8ヒット目で当てると浮きが低くなってしまい、その後のBが入らないのだ。B+CBは1歩下がって2発目だけを当て、チャージ4を当てる。さらに1歩下がってB+CB、これの繰り返しだ。最後に壁なしで可能なコンボを。

●B×6→BBBチャージ3→B+CB（2発目だけ）→チャージ4



→2回目の1万6千点を狙う場合は、2発目の降り蹴り（C+J）を引き付けて出そう。



←2回目のチャージ4後はB+CBを出すのだが、一歩下がって一発目をスカらせること。



リンダ

リンダのチャージ4は当たりづらく、チャージ2の性能もそれほど使い勝手のいいものではないので、点数稼ぎをするには一番厳しいキャラだ。

●チャージ3→C+JB（またはチャージ2→C+J）→垂直昇り蹴り→降り蹴り→チャージ4→垂直昇り蹴り→降り蹴り→垂直昇り蹴り→チャージ4→チャージ2 or ダッシュB+C

基本的にはこのように、まず相手を気絶させることが必要。また、相手の向きも壁に沿って横向きという制限がある。手っ取り早くいくなら……

●CCCC→BBBチャージ2 or B×6→C+J→BBBチャージ2

これで6千4百点を狙おう。



降り蹴りやチャージ4を出すタイミングによっては、点数が低くなってしまう。



リンダのコンボは相手を気絶させることが前提。キャラを横向きにする点にも注意。

タイム回復の条件：[illegible]



OLD GAME MUSEUM

魔法大作戦

1993／ライジング

**現在ではシューティングメーカーとして確固たるブランドを築いているライジング。
その記念すべき第一作目となったのが魔法大作戦であった。
さまざまな作品が発売される2ボタン縦シューというジャンルのなかで、
「魔法」の何がプレイヤーの心をつかんだのだろうか？**

TEXT：RED

剣と魔法の世界で繰り広げられる、無頼の賞金稼ぎ達の物語

現在、シリーズ最新作となる『グレート魔法大作戦』が発売されて大人気となっているが、シリーズ1作目となる元祖『魔法大作戦』が発売されたのは、今から7年前の1993年、夏ごろのこと。

この当時は彩京から『戦国エース』が発売されており、こちらもかなりの人気を博していた。戦国エースも彩京ブランド第1作目となる作品である。後にシューティングメーカーとして、業界をリードするこの2社が、ほぼ同じ時期に同じジャンルで第1作目を発売していたことは、今考えるとちょっと面白い。

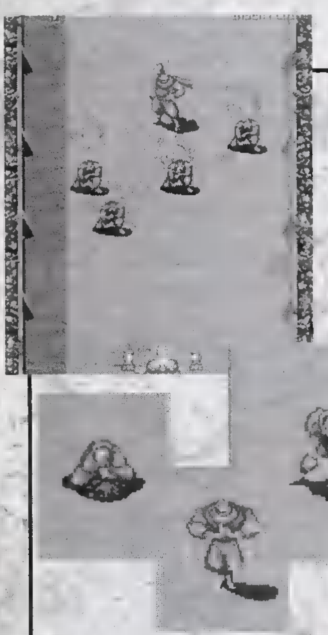
魔法大作戦はボム＋ショットの2ボタンの縦シューで、システム的に特に目新しいものはなかった。93年当時としてもある意味「飽和状態」に達しているカテゴリーに属する作品であったように思う。

にもかかわらず、この作品がプレイヤーに大きなインパクトを与え支持されたのは、その独特の世界観と演出が際立っていたからではないだろうか。中世をイメージさせる剣と魔法の世界、そこに違和感なく入り交じる異形の機械群。単純な正義の味方ではなく、あくまでも「賞金稼ぎ」として存在し、己のために闘う主人公たち……。

今回、この記事を作成するにあたり、ライジング創立からの開発者で、現在はライジングタイトルのプロデューサーとして活躍している外山雄一氏に話をうかがうことができた。この機会に魔法大作戦を懐かしむと共に、以後のライジングシューティングにも受け継がれた「外山ISM」とでもいうべき開発者魂を探っていこう。

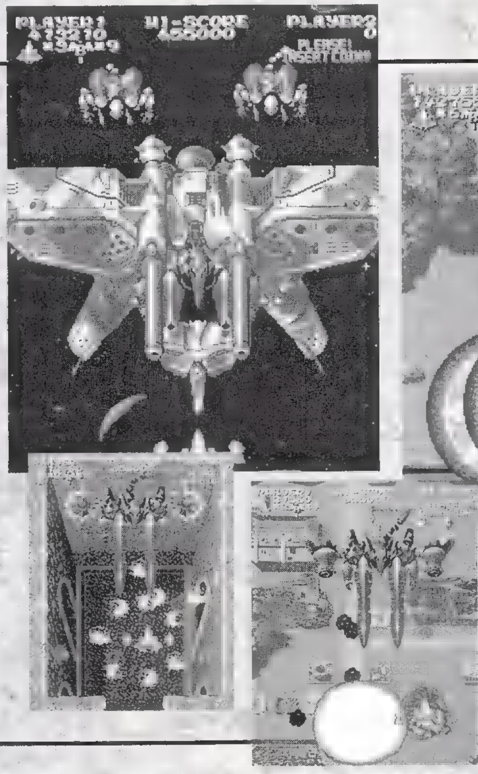
ゲー事典 魔法大作戦ってなかなかナイスなタイトルだと思うんだけど、ロケの時点では魔法大戦争というタイトルだった時期もあったそうだ。なんで大作戦になったかっていうと、ほぼ同時期に出た某潜水艦横シューとタイトルが似てるっつーことで変更したらしい。けど、今になって思えば、大作戦で正解だったんじゃない？ って思うな。(RED)

ツムジ丸

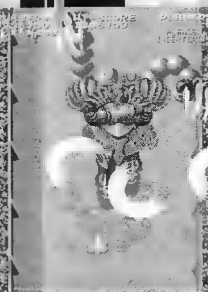


ツムジ丸は画面上で見るとそれほど大きくはないし、1回しか登場しないキャラだが、その存在感はバシネットに勝るとも劣らない。細かな動作がていねいに作りこまれており、最後は切腹した上で自爆するという漢の死に様を見せつけていく。

バシネット







圧巻なのはやはり4ボスとラスボス。ロケットで宇宙空間にまで追いかけてくる執念深さと、だんだん強そうな武装を持ち出してくるところがゲームを盛り上げる。ラストにいたっては、いったんエンディングと思わせておきながら、いきなり登場し、お姫様を人質に取って最後の大暴れをする。実に凝った展開だ。

世界観と演出

「魔法」を代表する敵キャラであるバシネット。次々と機体を強化し、しつこく主人公を追いかけてくるライバル的存在だ。全6ステージ中、装備や攻撃方法を変えながらなんと5回も登場し、プレイヤーを苦しめる強敵である。

エンディングかと思いきや、無残に破壊されたボロボロの機体で襲いかかってくるショッキングな最終面は、多くのプレイヤーを驚かせたことだろう。バシネットについて外山氏はこう語る。

「ライバルキャラは最初っから入れるつもりでいました。以前に手がけていた家庭用ゲームのライバルキャラのウケが良かったので、それを活かしていこうと思ったのが、今につながっています」

初めに出てきたヤツが実はラスボス、といったロールプレイングゲームっぽい演出が好きだ、とも語っていた外山氏は、演出面ではロールプレイングゲームや映画などから多大な影響を受けているとのことだった。このあたりの手法は、氏が手がけた『蒼穹紅連隊』でも見ることができる。

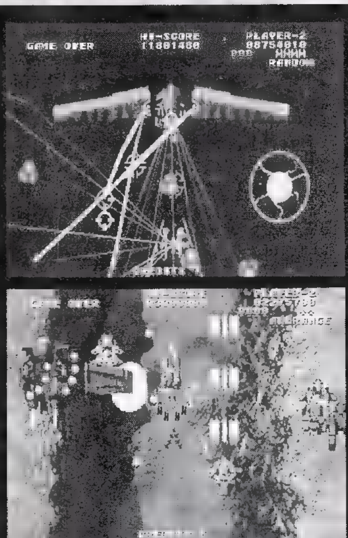
バシネット以外でも「師匠の仇」という因縁で、ミヤモトのライバルキャラに設定されていた忍者「ツムジ丸」もドラマ性を感じさせる好敵手。シューティングでありながら、ここまで人間臭いドラマを感じさせる敵も珍しいだろう。

人間ドラマといえば、ゴブリン兵をはじめとする背景の細かいキャラたちの動きも、魔法の密かな見所の一つ。グレート魔法大作戦でも見られるコミカルなゴブリンたちについて、外山氏はこう考える。

「ゲームの本質とは関係ない細かい表現などは、東亜プランの『鮫・鮫・鮫』がうまいと思いますね。遊びがない背景では、本当にただの背景になってしまうんですよ。当社においても世界観を構築するものとしての背景には、いつも気を使っています」

魔法ワールド独特の雰囲気は、このような「こだわり」の積み重ねから生まれたもののようだ。

外山ISM～蒼穹の場合



蒼穹は随所に外山ISMが炸裂している作品。1ボスとして登場した黒警が、最後の敵として最終面で再登場する。3ボスの[illegible]が、ステージ道中で眼下に見えるのも実にそれっぽい演出だ。

【ゴールデンランド富岡店】
〒370-2316
群馬県富岡市富岡1346-6キンカ堂富岡店3F
TEL／0274-64-3464
アクセス方法／上新電鉄「上州富岡」駅より徒歩5分
主なレゲータイトル／レインボーアイランド、地獄めぐり、ベラボーマン、最後の忍道、グラディウスⅢ、イメージファイト、ドラゴンバスターその他多数

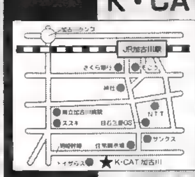
【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL ／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
主なオールドゲーム／リクエストによる

【コムテックタワー】
〒450-0002
愛知県名古屋市中村区名駅4-10-20
TEL／052-565-6471
アクセス方法／JR名古屋駅より徒歩5分（豊田ビル東スクランブル交差点角）
主なレゲータイトル／ドルアーガの塔、グラディウスⅢ、vsスーパーマリオブラザース、チェルノブ、ASO、エイリアンvsプレデター

【ジョイ広島店】
〒730-0031
広島県広島市中区紙屋町2-3-21　ロイヤル観光ビル5F
TEL／082-246-6821
アクセス方法／三洋本線広島駅から路面電車で「紙屋町」へ。「紙屋町」下車徒歩5分
主なレゲータイトル／トリオ・ザ・パンチ、ドルアーガの塔、グラディウスⅡ、グラディウスⅢ、ゼクセクス、タンブルポップなど

【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL ／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分
主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー'91

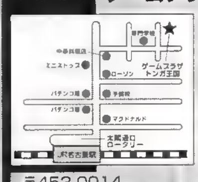
K・CAT　加古川



●主なレゲータイトル
アフターバーナーⅡ、天地を喰らうⅡ、キャプテンコマンドー、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、タンクフォース、スラップファイト

〒675-0027
兵庫県加古川市尾上町今福71
TEL　0794-53-6011
●アクセス方法
山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分
JR「加古川」駅より南へ徒歩30分

ゲームプラザ　トンガ王国



●主なレゲータイトル
忍者龍剣伝、雷電DX、ぶろっけん

〒453-0014
愛知県名古屋市中村区則武1-16-5
第10コーポ1F
TEL　052-452-0304
●アクセス方法
JR「名古屋」駅　太閤通出口から徒歩5分

ゲー事典　スコアやってた人にしか分からないネタだけど、筆者の知人でチッタで1周目210万以上出して、残機が9機になった人がいる。ものすげ～強運の持ち主だ……。けど、結局2周目でヘマって、クリアできなかったらしい。(RED)

Rescue Emulator!

レスキューエミュレータ!

MAMEで遊んでみよう

アーケードゲーム2000タイトルが動作するMAME(Multiple Arcade Machine Emulator)を入手して、遊んでみよう。

Text:GrayZone

さて、今回はアーケードゲームエミュレータ(以下AGE)を動かしてみることにしよう。まな板に載るのは、AGE界の王者「MAME」だ。

まずは、MAMEを入手してみよう。現在の最新版は、Mac版が0.36rc1、Win版が036b1ベースと、Win版のほうのバージョンが低い。

Win版(MAME32)
http://www.classicgaming.com/mame32/
Mac版(MacMAME)
http://macmame.org/

上記サイトから入手したら、早速解凍。

Mac版はStuffIt Expanderなどで解凍、Win版はWinZip、Lhasaなどで適当に。

Mac版、Win版ともにインストーラによるインストールの必要はない。解凍してできたフォルダは、自分の好きなところに置けばいい。

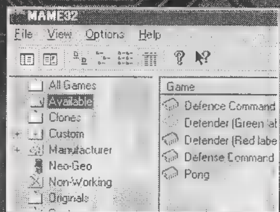
解凍してできたフォルダの中を見ると、「roms」というフォルダがあるのがわかるだろう。ここに、ROMイメージを放り込む。ROMイメージはZIP形式になっていることが常だが、解凍の必要はない。なお、「MAME」はファイル名でゲームの種類を特定しているので、わかりにくいからといってファイル名を変更しないこと。ROMイメージのファイル名は、同梱の「gamelist.txt」の

¦Marble Madness¦Yes¦Yes¦Yes¦No¦marble¦

というレコード形式の、最終セグメントでわかる。この場合であれば「marble」がそれで、大抵は「marble.zip」というファイル名であるわけだ。

「MAME」を実行すると、「roms」フォルダの中にあるROMイメージを検索後、起動する。ここまではWin版、Mac版両者同じ。

Win版は、対応タイトルのフルリストが表示される。実行不可能なタイトルのアイコンは赤いバツがついているので、それとわかる。



「Available」のフォルダをクリック。こんな感じで動作可能なゲームのみを表示させよう。

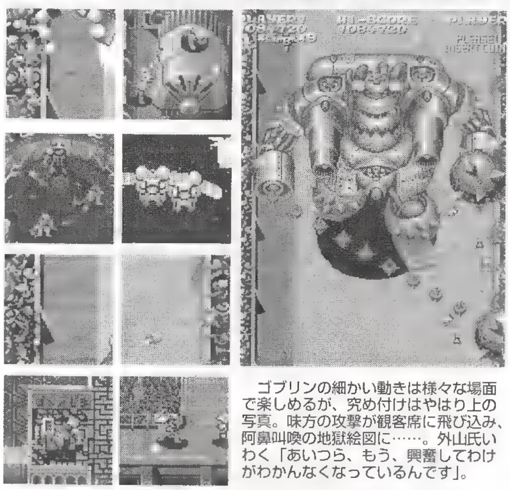
ROMイメージが実行可能な状態であれば、赤いバツがとれる。2000にものぼるリストの中から実行可能なものを探すのは面倒なので、「Available」のフォルダをクリックして、実行可能なタイトルのみ表示しよう。新たなゲームを「roms」フォルダに入れた場合は、メニューの「View→Refresh」でフォルダを再検索。

Mac版は、ROMが存在するゲームのみ表示するようになっているので、戸惑うことはないだろう。実行可能なゲームがリストアップされたら、ダブルクリックで起動しよう。

うまく起動しただろうか? Win版はあらかじめ色数の設定を「High Color(16ビット)」にしておくこと。Mac版かつRAVE対応ビデオカードを使っている場合では、「Option→Rendering Options→Renderer」を「RAVE Plugin」にすると、画面の比率が本物に近くなり、描画が高速化される場合もある。画像がぼやけた感じになるのが嫌な場合は、「Configure→Use Bilinear Filtering」のチェックボックスをOFF。

なお、最近のゲームになるほど処理は重い。最新のnamco SYSTEM-Ⅱクラスになると、PC/AT互換機でいえばPentium-Ⅱ450MHzクラス、Macでいえば G4クラスでもまだまだ重い。Pentium-Ⅲの750MHzクラスなら、快適に遊べるかな? なお、ROMイメージの入手については、ARCADIA Vol.1を参照のこと。

戦場のゴブリン



ゴブリンの細かい動きは様々な場面で楽しめるが、究め付けはやはり上の写真。味方の攻撃が観客席に飛び込み、阿鼻叫喚の地獄絵図に……。外山氏いわく「あいつら、もう、興奮してわけがわかんなくなっているんです」。

※キャラクターイラストは海外版のものです。

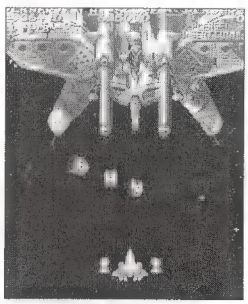
ガイン、チッタ、ミヤモト、ボーンナムの4キャラは、以後のライジング作品にも登場することとなる。バトルガレッガでは隠しキャラだったが、デフォルト機体より人気があった。最新作「グレート」では、ボーンナムが落選……。



ランダムとの戦い

ゲーム性という観点から魔法大作戦を見た場合、大きな特徴の一つと言えるのがボスのアルゴリズムだろう。ランダムで攻撃パターンが選択される場面が多いため、プレイがパターン化しにくいのだ。

運が悪いと難しい攻撃ばかりが連続して来て苦戦したり、逆に、簡単な攻撃ばかりが続いて楽勝、なんて場合もある。ボスの攻撃にランダム要素が多いのは、以降のライジング作品にも受け継がれており、メーカーのカラーとなっている感さえある。



これが問題の浮遊砲台。2周目は出たら出たで命が……。

「完全パターンゲームを否定しているわけではないんですが、自分がプレイヤーのときは、あまり好きにはなれませんでした」と外山氏。パターンではなくアドリブで、敵の動きに合わせてプレイヤーが対応していく面白さを追及したいと考えているようだ。

魔法大作戦でマニアを熱くさせたのは4ボスのバシネット。高得点の浮遊砲台を出してくる攻撃パターンが何回来るかで、大きく点数が変わってしまうため、ハイスコアラーは祈りながらボスが逃げる寸前まで粘って稼いでいたのだ。もちろん、砲台の出る出ないは、完全に運。この4ボスが1周目、2周目ともにうまくいかなければ高得点を出すことはできない。

ライバルキャラとして設定されたバシネットだったが、スコアラーにとっても最大のライバルだったのである。

ゲー事典 前号「ドラゴン特集」にて間違いがありました。ぷよぷよに出てくるのは「ドラコケンタウロス」であって「ケンタドラゴン」ではありません。スパルタンXの壷から出てくるのはドラゴンではなく、蛇です。ドラゴンは上から落ちてくる玉から現われます。

20世紀ビデオゲームの表現

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

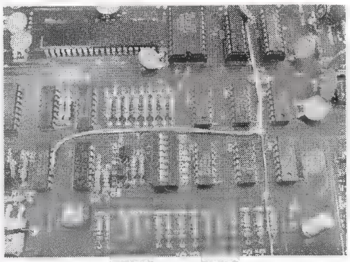
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

1977年/昭和52年

タイトー
バリケード/Barricade

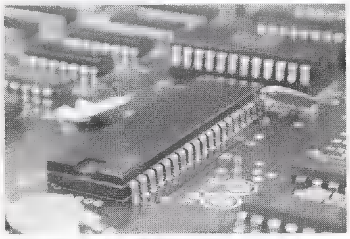
開 発 元：不明　**ジャンル**：アクション
発 売 元：タイトー　**操 作 系**：4方向レバー

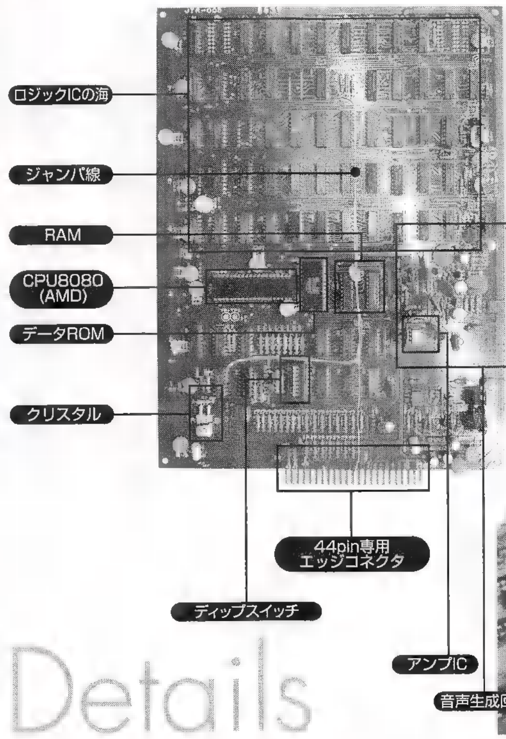

音源は搭載されておらず、このような抵抗の組み合わせで音が作られている。


真中のJP線はモノクロビデオ出力を同期信号と映像信号に分配改造している。

システムボード：	単体基板
CPU：	8086
サウンド構成：	音声発振回路
表示色数：	モノクロ
スペック：	専用ハーネス・一枚基板・±5V+12使用

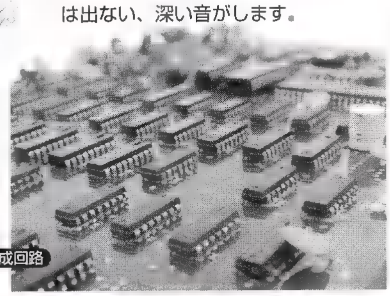
ジャンパ線がトグロを巻いて……。


8bitCPU 8080。製造はAMD。



HARDWARE CHECK

本コーナー一発目は、私の手持ちの中から一番古いと思われる基板を引っ張り出してみました。一発目はCPUのない基板を取り上げてみたかったのですが、なんとこの基板、CPUが載ってるじゃあーりませんか。インベーダーと同じ8080。パッケージには1977-AMDと記されています。画面はもちろん白黒。まだ音源ICは存在せず、ビープ音の音色を抵抗によって変えている点が面白いですね。PSGでは出ない、深い音がします。


ロジックICを大量に使用。

用語解説

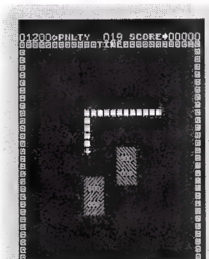
ロジックIC：二値の信号を扱うデジタルIC。論理演算を行なうことができる。今ならマイクロプロセッサー一つで処理するようなことも、その昔はロジックICを組み合わせて論理回路を組んで実行していた。今では考えにくいが、ブロック崩し時代のゲーム基板はロジックICのみを使い、CPUは使っていなかった。
8080：1974年登場のintelが開発した8bitのマイクロプロセッサー。日本ではNECから発売されていたマイコン、TK-80に搭載されていた。互換品が各社から発売されており、このバリケードの基板に搭載されているのも、Athlonで今をときめくCPUメーカーAMDによる互換品。
ジャンパ線：プリント基板の量産後、設計変更（設計不良）があったり、既存のプリント基板を流用するときに使用される配線。また、回路の干渉問題を回避するためや改造のために、基板上のプリントパターンとは別に配線されることもある。

Details

実は正体不明…

ゲーム内容はアクションになるのかな？　蛇のような自分を動かして画面上に現れるスコアのゾーンをひたすら目指すゲームです。外壁に触れたり相手や自分の体に触れたり、時間切れになるとミスです。二人で対戦もできます。テーブル筐体の時代なので、二人用といえば、向き合って対戦する画面構成ですね。

さて、ここまで紹介しておいて忍びないのですが、このゲーム、ほんとにバリケードかどうか実は私は分からないのです。ひょっとしたら違うタイトル、またはバリケードとは違うゲームなのかもしれません。基板がコピーなのか、あるいはそういう時代だったのか、タイトルやメーカー名が画面に現れないのです。ですから正しい情報をお持ちの方はメールでも頂けたら幸いです（弱気）。似たようなゲームではコナミのジャングラーやセタのウイッツがありますね。ビデオゲームが、まだゲームゲームしてたイイ時代の代表作であると私は思っています。ウイッツはカルトゲーだけど。ではまた。


ゲームに必要なキャラクタしか存在しないシンプル極まりない画面。それが70年代の味。

ゲー事典　面積あたりの部品点数が、非常にまばらで密度が低い。こういう状態を集積度が低いといったりしますが、この「バリケード」基板のウスさ加減というのは、なかなか格別のものがあります。ついている部品もやたらデッカイ感じだし、素朴、原始的などなどいろいろ表現はありますが、こうして見つめていると、20年前の時が蘇ってくるような気がしませんか。

自宅で家庭で
業務用ゲーム基板を
動かそう!

ゲーマー究極形態

ARCADER NEO
アーケーダー・ネオ

第3回

『業務用ゲーム基板の保護や保存方法について』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

前回、コントロールボックスと業務用ゲーム基板の接続方法を説明したことによって、基板で遊ぶことができるようになったはずだ。しかし、遊び終わったら、遊びっぱなしの出しっぱなしというわけにはいかない。そう、今回は基板の保管と収納方法の話だ。せっかく買った大切な基板を壊さないためにも、正しい知識を身につける必要があるぞ。

基板の取り扱い方

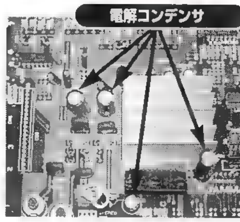
皆は、業務用ゲーム基板(以下基板)をどのように扱ってるかな? コンシューマのソフトと違い、高価なものも多いので、まるで腫れ物に触るかのように扱ったり、レコードのように基板の端を挟んで見つめて、ウットリしたりしてないかい?

最近では、基板のシステム化が進み、プラスチックのカートリッジに入っていたりカセット状態になって、扱い易くなってきている。私は「基板」が好きなので「基板状態」でないとなぜか納得できない。余談だが、そういった性格のせいか、私のPCはカバーはおろか前面蓋まで取り付けていなかったりする。

話はそれたが、基板なんてものは扱い方を間違わなければ、そうそう壊れるものではない。ただ、ここのところ気がついたら、20年モノなんていう基板も出てきた。ココまでくると、価値的に考えても、ちょっとは扱いに気をつけてやらなければならない。

しかし、基板の部品でヘタるのは「電解コンデンサ」(①)くらいで、あとは半田の酸化による接触不良くらいのものだ。これは寿命のようなものなので、ある意味避けられないものではある。

基板の扱い方は、通常の電気製品に準じる。家電でもなんでも、いまや通常「プリント基板」(②)が組み込まれているが、それらを、ブン投げたり、通電した状態で金属に当てたり、水を掛けたりは普通しないだろう。ゲーム基板の扱いもまたしかりだ。ただし、部品がむき出しなのでそこらへんに引っ掛けないように注意すべし。電解コンデンサは、よく引っかける部品のひとつだ。これの中身が飛び出たらそうっと戻してやろう。不安なら取っ払っても問題なし。もし、不都合が出たら同じものを付けてやればよい。



もげる部品の代表格、「電解コンデンサ」だ。頭でっかちなうえ、結構モロい。

エアキャップは生き物

ケースに入っていない基板のほとんどは「エアキャップ」(通称:プチプチ)に巻いて取り扱われることが多い。基板の大きさにもよるが、大抵はひと巻きからふた巻きくらいして、テープで止めてやり「エッジコネクタ」(③)や「ディップスイッチ」(④)の部分だけ切り取っておく。ただし、エアキャップは経年劣化でへタっていくという宿命がある。

プチプチが潰れて、ただのビニールになるということはまずないが、プチの圧力が落ちて弾力がなくなっていくのだ。そうなっても機能は果たすものの、そのくらいになるとホコリも溜まるし、見た目もよろしくない。大事な基板を守るためにも、たまにはエアキャップの着せ替えをしてやろう。エアキャップは40m(1ロール)で5000円程度だ。ホームセンターや東急ハンズなどで入手できる。

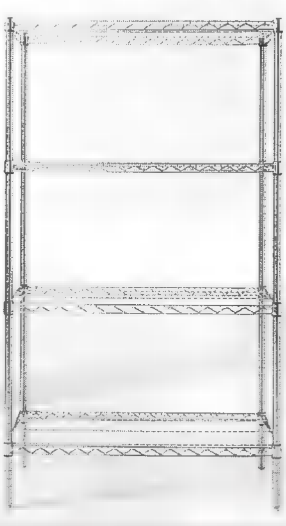
また、エアキャップには青やピンクの色が付いているものもある。これは、透明や白色のものに比べ、静電気の発生を抑える働きもあるのだ。どうせ巻きなおすなら、基板のためにもそちらを選ぶといい。こちらの入手は基板屋さんに相談するのが近道だろう。

保存方法あれこれ

使わないときは大きくて邪魔くさい基板。踏めば壊れるということで、収納も一考したいところ。

収納には「カラーボックス」を使うのが手軽。一番安価で手ごろだ。しかし、大きい基板は入らないこともある。また、意外とスペースを取る割に、収容効率はイイといえない。これは、基板の大きさがマチマチ過ぎるという理由のせいでもあるが。

次に「スチール棚」。これは基板屋さんでも使ってる頑丈なモノだ。これなら、収容度は上がるし、頑丈でもある。だが、組み立てが面倒、重い、無骨という欠点もある。そこ


これがエレクターだ。オプションが豊富なので、用途に合わせてフレキシブルに対応できる。ちなみに、棚1段の耐荷重量は250kgなので基板1枚2kgとしても、1段に125枚まで収納可能なハズ。


右写真がエアキャップのロールだ。1ロール買っておくと、基板の保護以外にも、精密機械の輸送や単なる暇つぶしにと大活躍する。一家に一本必需品。

ゲー事典
袴田直樹(はかまたなおき):学生時代から3年半のゲームセンター店員を経てハーネスの内職(作ったハーネスが5万本~)や個人リース業を手がけ(株)ティーエムシージャパン入社。筐体整備・基板屋など経験を基に99年春、(有)センテックを設立。基板関連の雑誌記事も執筆し、知る人ぞ知る存在。かのVG2というサークルにも参加。植村伴北氏との交遊も深い。

で、基板を収納するにあたって、なにより見た目を気にしたい人は「エレクター」(⑤)を使ってみるといい。単なるスチールラックとは違い、組立は楽で種類も豊富だ。

ただし、サイドの壁がないという欠点もある。そのままだと基板が落下する危険性があるので、左右をブックエンドなどで押さえてやろう。

基板収集をはじめると、ほとんど遊ばないものも出てくるはず。外気に触れていたり、ホコリが舞い込んだりすると基板によろしくない。しばらく使わないモノはダンボールに入れてしまおう。

このとき気をつけなければならないのは、詰めるときにスキマを作らないということと、あまり大きなハコを使わないという2点だ。スキマを作ると基板が傾いてヘンに圧力が掛かってしまい、最悪の場合曲がったり、それによってプリントパターンの切断が発生することもある。隙間ができたらプチプチの切れ端や、新聞紙を丸めたものを入れておくとよい。また、あまり大きなハコは移動も大変なうえ、たくさんの基板を詰めると下のほうの基板に不用意な力がかかることになるので、なにかと具合が悪い。小さめのダンボールに小分けしていくようにするのがベストだ。

基板を輸送するときにも以上の点を踏まえればほぼ大丈夫だ。余談だが、「CP-SYSTEMⅡ」のカートリッジに、直接宅急便の伝票を貼り付けて送ったツワモノという命知らずもいる。くれぐれもマネをしないように。


ママ送られてしまうCP-Ⅱ。宅配便の人は中身が気になったことだろう。

壊れやすい基板ベスト5

基本的に基板は精密機械だが、その中でもとりわけ取り扱いには注意しなければならないタイトルがある。ユーザーはもちろんのこと、基板屋さんも気をつけたいところだ。1位と2位は別枠参照。

3位:バブルシステム

普通に使っていてもメモリが飛ぶといわれた基板。『ツインビー』『グラディウス』『RF-2』『ギャラクティックウォリアーズ』の4タイトルがある。今になっても動いている基板は、ひょっとしたら当たり基板ということで長持ちするかもしれない。もう15年も経ってるモノだし。

4位:カプコンCPⅢ

最近の基板の割に設計が甘く、電圧が高いとカスタムチップが飛んでしまう基板だ。特に、初期のタイトルは電圧が高いと確実に飛ぶので、事前の電圧測定が必須(⑥)だ。

5位:寿命アリの基板

具体的に名前を挙げたりすると差し障りがあるのでここでは控えるが「バックアップ電池」が切れると、起動しなくなる基板がいくつかある。「たまに遊んであげる」というのが対策のひとつではあるが、いずれお別れのときはやってきてしまう。もちろんメーカーに出せば修理は可能だ。ただし、メーカーがあればの話だが。

また『ペンゴ』『クレイジークライマー』『リバーパトロール』などは、コピー基板のほうがややこしい部品(カスタムチップなど)を廃してあり、オリジナルより長生きし、修理がしやすいという利点がある。ユーザーの立場からすれば、オリジナルがすべてという考えだけではないといえるだろう。無論、コピー品を推奨する訳ではないが。

私の保存方法

参考までに私の基板の保存方法を紹介しておこう。

補修用や、ある意味使い終わった基板は、ダンボールに突っ込んで会社の倉庫の片隅に置いておく。比較的使用する基板は、部屋の天井近くに作った棚に鎮座させる。そしてそれらの基板は、エアキャップを横巻きに巻いておく。こうするとエッジコネクタのためにエアキャップを切る必要がなく、プレイするときに便利。基板によっては3重に巻くこともある。

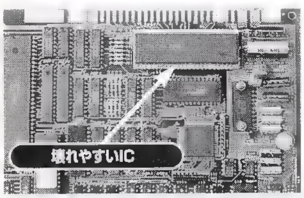
さらにレコードの袋(CーSCOやDiskUNーON)には、ほとんどの基板が収まるということもあって、これに入れてあるものもある。インストやディップスイッチ表を一緒入れて、見やすいようにタイトルのタグまで作って貼ってあるのだ。これで値札を貼ったら、明日から基板屋さんになれるだろう。

ひとつひとつを袋に入れると、エアキャップ同士が当らないので摩擦が少なく取り出しもスムーズだ。基板は、だいたい取り出すときにコンデンサや放熱板の角を引っかけて壊してしまうことが多いので、それを防止できる。

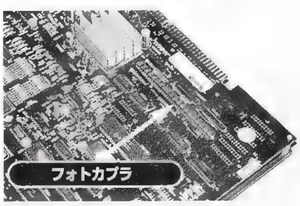
持ち出すときも袋に入っているので、そのままでOKであるなど、袋に入れておくことによるメリットは多い。「よさそうだな」と思ったら、マネしてみるといいだろう。

取り扱い要注意基板の代表格

達人王・フィグゼイト



サラマンダ・ライフフォース



1位:達人王・フィグゼイト(物理的に弱い)

エッジコネクタ近くでI/Oを司っている濃い紫色の大きなIC。これは、エッジコネクタ抜き差しの際につかんでしまいがちだが「ピキッ」といったらもう終わり。このIC、真中の水色の基板が割れやすいうえに、ICの足によって1ミリほど宙に浮いているのだ。マジで簡単に割れるぞ。割れてしまったら、同社のゲーム『ゴークス』に同じPIN数の部品があるので、それを載せ換えるという手がある。ちなみに、こちらのほうがパッケージが新しくなり、丈夫になっている。

2位:サラマンダ・ライフフォース(電気的に弱い)

これは電気的に飛びやすい基板の代表選手だ。いわゆる「逆挿し」で確実に故障する。飛ぶといっても保護回路が切れるだけなので、該当部品の「フォトカプラ」を交換すれば復活する。

いずれの場合も、修理依頼をしたほうが無難だろう。

●ARCADER用語解説●

①【電解コンデンサ】……「電解質に電荷を蓄積」する部品。ちょっとした充電池のようなものだ。足が2本出ていて、極性がある。白いオビがあるほうの足がマイナス。極性を間違えると、爆発の危険すらあるので注意。電解コンデンサは、静電容量(単位F:ファラッド)と定格電圧(単位V:ボルト)、の違いでたくさんの種類がある。電解コンデンサがもげてしまった場合は、あらかじめ元の部品にある2つの数字をメモって、秋葉原や最寄りの電子部品取り扱い店で同等品を購入しよう。基板から部品を外す場合は、ニッパーで足だけ残して切り落とし、足を1本ずつハンダゴテで暖めるとうまくいく。ニッパーが入らない場合は、ハンダ吸い取り器を使うといい。ハンダ吸い取り線は、初心者が使うと基板を痛めやすいので注意。電子機器を扱う場合は10W〜40Wで先細のハンダゴテを使おう。ここでマーフィーの法則を一つ。「道具をケチる努力は、より多くの労力を強いる結果を招く」。

②【プリント基板】……PCB(Printed Circuit Board)。グラスファイバーなどの絶縁体の板に、薄い銅箔を貼り付けたもの。回路図にしたがって不必要な銅箔をエッチングで取り去るので、プリント基板というわけだ。

③【エッジコネクタ】……基板の端が直接コネクタになっているものをエッジコネクタという。ここをベタベタと手で触ると、塩分によって■食して、接触不良の原因になるので注意。

④【ディップスイッチ】……基板上の何連もの小さなスイッチ。スイッチが上位置でオンになるものがほとんど。基板の初期設定などを行なう。

⑤【エレクター】……かっこいい棚の有名ブランド。パチものが出回っているので注意。

⑥【必須】……基板を接続する前に電源とGNDの間にテスターを当てて電位を計って、規定の電圧(5V/12V)以上になっていないか調べるのだ。

combo BBS

連続技掲示板

～コンボに必要なのは努力と忍耐～

投稿されてくる連続技ネタで一番多いのは、やっぱりK.O.F.'99。逆に、3D系のコンボはほぼ全滅状態（泣）。こだわり（究極？　自己満？）系のコンボは2Dよりも多そうなんですが……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：庵

●（画面中央で）外式・百合折り→ストライカーテリー→強百弐拾七式・葵花（2発目のみ）→強裏参百拾壱式・祈爪櫛or強裏千弐百拾壱式・八稚女

葵花は微妙にディレイをかけて2発目のみを当てます。タイミングが合えば、葵花の2発目ヒット直後にストライカーテリーのゲイザー部分がヒットします。画面端付近なら、強葵花後に弱葵花（2発目のみ）→八稚女も可能です！

（神奈川県　DAIさん）

ゲージ1つで祈爪櫛→八稚女とほぼ同じダメージを与えられるので、タイミングさえつかめば実戦的なコンボ。状況があまり限定されないのもおいしい。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：マキシマ

●（自分画面端で）ストライカークラーク→（アーマーモード発動→）｛かわし移動攻撃→（マキシマリベンジャーを先行入力）｝×10→ふっとばし攻撃

ゲージがないときにマキシマリベンジャーを入力すると、相手の時間だけ一瞬止まることを利用したコンボです。（北海道　北海道の兄貴さん）

基板の裏側宛のネタを、連続技掲示板用にいじくっちゃいました（北海道の兄貴さん、スイマセン）。マキシマリベンジャーを技の硬直中などに先行入力すると（ボタン押しっぱなし）、普通に入力したときは暴発してしまう通常技が出ない。つまり、相手を停止させつつ自分はすぐに動くことができる。上記のコンボは、それを使って相手の落下を遅らせているために成立するのだ。

ストリートファイターZERO3：リュウ

●（画面端で）オリコン弱発動｛しゃがみ弱Ⓚ→➡＋中Ⓚ→強灼熱波動拳→｛しゃがみ強Ⓟ→波動拳｝×n→➡＋中Ⓚ（→空中竜巻旋風脚）｝→一瞬しゃがんで前方ジャンプ中Ⓟ×n

着地のスキをしゃがんでキャンセルし、すぐにジャンプするのがポイントです。　（東京都　ジェネシスさん）

「➡＋中Ⓚ（→空中竜巻旋風脚）→ジャンプ中Ⓟ」の確認は取れなかったが（受け身を取られてしまう）、それを差し引いてもかなり強烈。リュウだけに限らず、多段のジャンプ攻撃を持つキャラ（元、春麗など）や、ジャンプが低くて速いキャラ（サガット、ブランカ、バルログなど）も同じようなことができるぞ。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士：小次郎（技or極）

●（画面中央で）乱舞奥義（打ち上げルート）→瞬塵→無明剣・贄→ジャンプB→⬅＋A→A→A→B→無明剣・贄

乱舞奥義の最後をキャンセルして瞬塵を出し、反対側から無明剣・贄を入れる（コマンドが逆になるので注意）。すると、相手は普通とは逆に飛んでいってよろけるので、そこに連続技を決められる。　（茨城県　ももんぐぁ～!! さん）

残念ながら編集部で確認できなかったのだが、おもしろそうなので掲載。空中ヒット後によろけるというのがスゴい。

X-MENvs.ストリートファイター：リュウ

●（画面端で）しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→｛スーパージャンプ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→空中投げ｝×n

エリアル→空中投げ後にレバーを前斜め上へ入れっぱなしにすると、その場からスーパージャンプをすることができ、さらに連続技を決められます。3セットまでは確認しました。ただ、画面外の見えないところで行なわれるのでムズイです。

（千葉県　ごろたんさん）

すさまじい速さで画面外へスッ飛んでいく。見た目かなり笑えるので（見えないんだけど）、一度試してみては？

ジャンク新聞

第3号
平成12年3月30日発行
担当：はまー

行ってきましたAOU。ジャンク的に『アシュラバスター』と『形意拳』は要チェックです。

こんぼ昔話

～発売前限定コンボの巻～

普通にゲームを創っていると、「やってみなけりゃ分からない」ことが山のように出てくる。ってなわけで、ロケテストや取材で見た「やってみてない」状態のゲームの思い出なんかを。

ストリートファイターZERO3
ガイ：中Ⓟ→強Ⓟ→首狩り→しゃがみ強Ⓚ→影すくい

開発途中のガイは、首狩りのモーションがメチャメチャ早いうえにスキも小さく、さらに立ち強Ⓚ以外のすべての通常技にキャンセルがかかった。ちなみに、前述の連続技は気絶→気絶確定。っていうか、ひょっとしたら〔強Ⓟ→首狩り〕×nだけで永久コンボになったかも……。

わくわく7
ほとんどのキャラ：〔立ち弱Ⓟ→しゃがみキャンセル〕×n（画面端限定）

僕がはじめて取材に行った時に、「ギャラクシーファイト」ではこんなこともできましたよね～」とかいって立ち弱Ⓟをレバー⬇でキャンセルしていたら、画面端ではヒットバックがなくこんなことに……。製品版ではちゃんと間合いが離れるようになりましたが。

侍魂
リムルル：コンル メム×n

コンル メムは相手を一定時間凍らせる必殺技なのだが、溶ける（?）ところに再びコンル メムを重ねておくと、相手はガードできずに再び凍ってしまった。凍った時のポーズが相当おかしかったらしく、ライター一同は取材室内で必死に笑いをこらえていたそうな……。

ファイティングレイヤー
ジグジット：ジャンプ強Ⓟ→強Ⓟ→グレイトメーカー→強Ⓟ→グレイトメーカー

グレイトメーカーは単発で大ダメージを与えられるバレッジブロウ。開発途中はさらに相手のやられ判定が残っていたため、こんな即死コンボが可能だった。ここまで極端じゃなくても、アリカのゲームは超細かいところでさりげなく調整が入るので、いつも大変です（笑）。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
Q：ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→強捕獲及び痛撃打撃（仮）→強高速度連続打撃（仮）→強突進頭部打撃（仮）→腹部及び後頭部への痛打（仮）

開発途中は全然別人だったQ。捕獲～は打撃投げ扱いで連続技に組み込むことができ、高速度～は追撃判定残りまくり。ここまでコンセプトが変わったキャラも珍しいかと。でも、変わらなかったら最強だった!?

ゲー事典　ジャンクFAQ1：よく「昔のゲームのネタはOKですか？」という質問を受けますが、これはもう全然OK！　というか、昔のゲームの極まったコンボの方が「こだわり」が感じられて採用率が高くなるかもしれません。また、格ゲーのコンボ的な考え方のできるゲーム（例えばスパイクアウトなど）でも、投稿は受け付けています。

Reverse side of PCB 基板の裏側

それはある意味裏技探究

最近はゲームシステム[illegible]になっているせいで、バグなのかテクニックなのか分からないようなものも[illegible]てきました。アサルト、トライコン、空牙で「画面内の弾数が増えた！」って喜んでたのに、今じゃ押せば押した[illegible]ますからねぇ……。でも、次に紹介するゲームでこれらテクニック[illegible]なったら、かなりウレシイかも。

009 最初2周目!?

グラディウスⅣ

[illegible]ーpスマート[illegible]、機体選択画面に[illegible]側で「上、上、下、下、左右左右[illegible]ショット→ミサイル[illegible]もしくは上[illegible]と入力。[illegible]が聞こえたら[illegible]、[illegible]が2周目のものになる。（編集部）

自：実は今まで[illegible]されてませんでした。スミマセン……。地形や敵の出現パターンは2周目とほとんど同じになりますが、ランクの上がり方は微妙に違うようです。

010 ドッペルゲンガー!?

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

[illegible]京院で、スタンドモード[illegible]にレバー[illegible]攻撃直後にタンデムアタックのコマンドを入力すると、なぜかスタンド出現技に化けてしまう[illegible]ゲージを[illegible]消費してしまううえに、そこからの確定コンボもなし。ちなみに、入力タイミングを[illegible]らせれば普通にタンデムアタックを発動させることが可能。

（新[illegible] K[illegible]さん）

自：実は元祖「ジョジョ」の頃からあった（しかもいろんなキャラで）。タンデムアタックがスタンド出現攻撃に化けてしまう現象。遠隔操作時や本体時だけでなく、スタンドモードでも起こってしまうとは……。花京院使いの方は要注意。

011 ニセモノパワー

鉄拳タッグトーナメント

[illegible]人とシ[illegible]ア[illegible]所[illegible]チェンジを[illegible]し、[illegible]人がミシェールのコピーになるのを待つ。うまくミシェールになったら、[illegible]のタ[illegible]を決める。すると相手がなぜか試合前のポーズを連続でとり続けてしまう。何かしらの技を決めるか、タイムアップで元に戻る。

（[illegible] SYS[illegible]P（仮[illegible]さん））

自：本人はチェンジするたびにキャラが変わるので、わりと実戦で狙えてしまうかも。相手が動けない間にチェンジすることもできます。

012 空中浮遊

ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT

[illegible]自キャラはケン。まず、ギルがスーパーアーツのリザレクションで体力を回復している時に、密着状態で弱昇竜拳を出す。そのあとレバーをギルの方向に入れっぱなしにしておくと、空中を[illegible]ができる。この状態ではリードおよび[illegible]も[illegible]通常技[illegible]。しかも、ダメージを受けるかジャンプすると元の状態に戻ってしまう。

（京都府 小西[illegible]美さん）

自：まだまだ3rdが現役のストⅢ。シリーズを通して丹念に調[illegible]されてい[illegible]が、またこんなモノが[illegible]てきました。

013 ボム隠しストック&6面ボス時間差破壊

ストライカーズ[illegible]

ボス&[illegible]を破壊した瞬間にボムを使用すると、ボムのストック表示は減少するものの、[illegible]撃は発[illegible]ずに次ステージへ。ステージ[illegible]表示はそのままだが、ちゃんと1個よけいにボムを[illegible]ている。

[illegible]6面ボス[illegible]自爆直前[illegible]狂モードに移行する[illegible]にテクニカルボーナス[illegible]すると、テクニカルボーナスの表示[illegible]かつ弾も[illegible]うなった[illegible]破壊することは可能。

（東京都 US[illegible]さん）

自：前者は単なる遊び。後者は、タイミングがかなりシビアなようです（未確認）。

SECRET COMMAND DATA BASE

〜人には知る渇望がある〜

プラットフォームを[illegible]SYSTEMⅡから[illegible]AOMに移し、さらなる[illegible]予感させるカプコンのマーヴルシリーズ。[illegible]隠し要素を、マーヴル・スーパーヒーローズ[illegible]「X-MEN VS.ストリートファイター」「マーヴルVS.ストリートファイター」から[illegible]介していこう。1号で紹介した豪鬼コマンドのみなので割愛。隠し要素[illegible]んこ[illegible]マーヴル[illegible]コンボ[illegible]次号で掲載予定。

●マーヴル・スーパーヒーローズ

・隠しキャラ使用コマンド

まず設定を「フリープレイ」にし、「COIN SW」[illegible]入れっぱなしにする。その[illegible]維持したまま、キャラセレクト画面で以下のコマンドを入力すればOK。

Dr.ドゥーム

中[illegible]、弱[illegible]、中[illegible]、[illegible]弱[illegible]、弱[illegible]、弱[illegible]、[illegible]

サノス

弱[illegible]、強[illegible]、中Ⓟ、中Ⓟ、⬆、または⬆、[illegible]、⬅、➡、⬆、[illegible]中[illegible]、または[illegible]、⬆、強Ⓟ、中Ⓟ＋強Ⓟ、弱Ⓟ＋[illegible]＋強Ⓟ

アニタ

中[illegible]、[illegible]、中Ⓚ

[illegible]アニタを[illegible]ってシュマゴラスと対戦すると、バグってしまうことがあるので注意。

・2Pカラーを使う

キャラ選択画面で、上段のキャラでは⬆、下段のキャラは⬇へレバーを数秒入れっぱなしにしてからボタンを押す。

●X-MEN VS. ストリートファイター

・春麗のコスチューム変更

キャラセレクト時にスタートボタンを押しながら春麗を選択すると、コスチュームがZEROのものになる。性能的な変化はなし。

●マーヴル VS. ストリートファイター

・隠しキャラ使用コマンド

カーソルをAのキャラに合わせ、レバーをBの方向に入れながらスタートボタンを3秒以上押しっぱなしにする。そのままの状態で[illegible]、1Pカラーを選びたければ[illegible]、2Pカラーならば弱[illegible]強Ⓚで決定。キャラクターとA、Bの対応は以下の通りだ。

メカゴウキ……A：ブラッタハート　B：⬅

日焼けしたさくら……A：ハルク　B：[illegible]

シャドウ……A：ダルシム　B：[illegible]

USエージェント……A：ベガ　B：[illegible]

メフィスト……A：オメガレッド　B：⬇

アーマースパイダーマン……A：リュウ　B：⬇

・試合開始前の隠し操作

先発交代……[illegible]Ⓟ押しっぱなし

憲麻呂4段ジャンプバージョン……憲麻呂登場時に弱[illegible]中[illegible]押しっぱなし

[illegible]タン登場……[illegible]タン登場[illegible]に弱[illegible]押し[illegible]

[illegible]アーマースパイダーマン以外の隠しキャラ（ザンギエフ、さくら、キャプテンアメリカ）は[illegible]、元となっているキャラ[illegible]ブラックハート[illegible]にも[illegible]能。憲麻呂の4段ジャンプは、試合毎に入力し直す必要がある。

情報求ム!!

●連[illegible]技掲示板

ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦で使える使えないは関係ナシ！　なるべく旬のタイトルがいいけど、埋もれてしまったマイナータイトルのものも激募集中。

●基板の裏側

普通のプレイとは明らかに異なる、ちょっと「?」な現象を大募集。「意図的」に仕込まれたものではなく、突発的・偶発的に起こってしまう特殊現象（俗にバ○ともいう……）が中心だ。

あて先

【郵送】
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
「ジャンク[illegible]」係
<E-mail>
[illegible]

ゲー事典　ジャンクFAQ2：読者の方々が投稿してくれたネタは、内容やスペースの都合を考慮しつつ毎号吟味し直しています。送った直後の号で採用されなくても、次号以降で掲載される可能性があるので、毎号チェックしてみてくださいね。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

3

Roughnecks/DragonLEE（作文）[illegible]（イラスト）

Joystick Troopers

■プロフィール■
世間のニュー[illegible]

トレンチコートマフィア一周忌に思う、僕らに流れる血は本当に赤いのか？

いつだったか、日曜[illegible]のテ[illegible]で見たニュース。アーケードゲーム[illegible]激な表現はここまで[illegible]た。[illegible]血を[illegible]コンビ皆[illegible]しガンシュー[illegible]に遊ぶ子供の映像に[illegible]しいアレーション[illegible]が流れる。次の画面では[illegible]PCの血まみれガンシュー[illegible]、具体的にタイトルなんて書かなくてもみんな知ってるあのゲーム[illegible]訓練に使用されているという事実に。[illegible]実際の殺人行為に役立つと考えられる短絡さに腹が立つ[illegible]前にあきれたし、[illegible]このゲームプレイヤーがもっと血を[illegible]死[illegible]なんて本気で[illegible]思いたいニュース発信者の[illegible]画面越しに[illegible]感じられて、それに[illegible]えた。

約1年前の4月20日、アメリカのコロラド州リトルトンのハイスクールで起きた銃[illegible]事件から1年が経った。銃社会アメリカの[illegible]ただの[illegible]行[illegible]オタチ[illegible]自らをトレンチコートマフィアと呼んでいた[illegible]海の向こうの出[illegible]といつものようにメディアは報じた。

僕らは自分の目で見たもの以[illegible]いつも[illegible]かに頼って事実[illegible]これ[illegible]しき[illegible]誰かめるしかない。[illegible]とした[illegible]陸軍の[illegible]LAN対戦をやらせる事に戦意高揚[illegible]があるかもしれないし、子供に[illegible]激な表現を見せる[illegible]教育に多大な悪影響を[illegible]もしれない。[illegible]戦[illegible]悲[illegible]期[illegible]子供たちは常識外の行動をとるようになり[illegible]い血が流れ[illegible]ゲーム[illegible]んでいて[illegible]物の引き金を[illegible]らいもな[illegible]ように[illegible]か？ 昨[illegible]に起きた事[illegible]てもわかるように、[illegible]日何[illegible]ロリコン野[illegible]ビデオマニアだけ[illegible]た。ウチら[illegible]いるこの[illegible]界は、コンビニで売ってるゲームソフトにも貼ってあるように「暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。」[illegible]高[illegible]わば[illegible]代のカースト[illegible]のようなものだ。成績な[illegible]一番偉いのはフットボール部とかに所属するジョックスと呼ばれるスポーツマン。それを応援する美形のチアガール。それに属さない落ちこぼれ、オタク、ガリ勉は馬鹿にされ[illegible]だ。格闘家マルコ・ファスの[illegible]のイジメ[illegible]路上[illegible]と呼ばれた彼でさえ道場があるビバリーヒルズから離れて[illegible]

誰もが[illegible]ないのかって？ 教師[illegible]部のコーチ[illegible]々は同じジョックスなんだから、そんなコトに考えが及ぶわけがない。

そしてトレンチコートマフィアと呼ばれていたグループ名は、そもそも他の生徒たちが彼らを小馬鹿にするためにつけられた名前だ。報道されたのは事件から大分経ってからだった。[illegible]時のオリジナルメンバーであるジョー・ステアはこう言った。「トレンチコート・マフィアは4年前に結成した。目的？ ジョック野郎から身を守るためさ」ジョック野郎とチアガール[illegible]プロムと呼ばれる卒業ダンス[illegible]ーティでヒーロー＆ヒロインになる。ハリウッド産の青春映画によくあるアレです。

しかし片田舎[illegible]手くったって井の中の蛙[illegible]プロに[illegible]れるわけでもない。スポーツ[illegible]節度も常識[illegible]って？[illegible]良い[illegible]のプロ野球選手[illegible]どっかの大学のラグ[illegible]団レイプした事件もあったっけ[illegible]

「同窓会ってイイよ。[illegible]んなにいばっていたスポーツマンが今ではただのオッサンになっていくのを見ると、[illegible]一本[illegible]ルックス[illegible]たものからオタク[illegible]いがする映画[illegible]ティム・バートンは言った。

[illegible]ショットガンを[illegible]ディランとエリックは「ジョックス[illegible]郎は[illegible]出てこい！ 白い野球帽[illegible]ったヤツは立て！」と図書館で叫んだ。

[illegible]他の発言はこうだ。

「[illegible]ベルシーだ[illegible]みんなに違うようにしろ[illegible]狂ったままであれ。」

「僕らの事件をスピルバーグかタランティーノ[illegible]映画化して欲しい」

断片的に発言を聞く[illegible]アホか、の一言で片付けられ[illegible]しかし、ただの機[illegible]GUY[illegible]タわかる？）の行[illegible]きれば、世の中生[illegible]のにどんなに楽か。

こんな原稿を読まされて[illegible]をしているのかもしれない。僕[illegible]度ネタを変[illegible]かと思った。事件の[illegible]トレンチコートマフィアのメンバー[illegible]った女の子が[illegible]ーに答えた[illegible]いたは[illegible]ているのか良心の呵責[illegible]感じないのか？[illegible]かの形で謝[illegible]いわか[illegible]

「私たちは毎日毎日、馬鹿にされからかわれ[illegible]てきた。[illegible]で誰かに[illegible]その誰かは[illegible]汚い侮蔑の言葉[illegible]たちに[illegible]くる日もくる日も何ヶ月もの[illegible]と、そうだった。[illegible]一体どういうことか[illegible]ディランとエリックのやったこと[illegible]は思わない。でも、悪いことだったとも思わない。良心の呵責[illegible]謝[illegible]にはあなたが何の話をしているのかさっぱり分からない。私たちを馬鹿にしてた人た[illegible]何ら問題[illegible]人たち[illegible]死んでいようとも、私があの人[illegible]等[illegible]生きている限り[illegible]ることはあり得ないのよ。」

知識や情報にインスパイア[illegible]れて彼らが凶行に走ったことよりも、[illegible]人間同士が接した結果だということが根本[illegible]とを忘れん[illegible]自分[illegible]物差しを[illegible]ってない皆[illegible]僕[illegible]設定が[illegible]の店で人を撃ち殺して[illegible]ほう。ビデオゲームだろうと、人を傷つけたら赤い血が流れる[illegible]忘れないために。そして[illegible]い[illegible]ゲーセンや[illegible]庭[illegible]と同じ、ピンク[illegible]の安っぽいプラスチック製の銃から実弾が発射[illegible]れることを[illegible]。

ウチらが生きているこの世界は、コンビニで売ってるゲームソフトにも貼ってあるように"暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。"

「そしてショットガンを構えたディックとトレイシーは」



編集者談！ 大人がデジタルメディアを怖がり敵視したくなるのはもう充分に分かった。もうすでに感覚の違いをメディアが吸収しきれなくなっているのだろう。だからこそ、そういう報道を見ている我々は、自分勝手な尺度でしか報じられないメディアの存在意義を問うべきだと思う。そして、次にその矢面に立つべきなのがインターネットなんだろうけど…。

ハイスコア全国集計

2000年1月23日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計してそのゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計の対象となるゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1997年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。ゲームタイトルによって細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ

ミスタードリラー Mr.DRILLER™

© （株）ナムコ

ダブル取りを決めろ！ カンスト2名達成！

巷で最高の盛り上がりをみせているミスタードリラー。1000Mモードと500Mモードの2部門集計だが、いきなり1000Mモードでカウンターストップが達成された。
ポイントとなるのはエアのダブル取り。エアを取ると同時にレベルクリアすると、そのエアが2個分としてカウントされてしまうもので、これをどれだけ決めることができるかがスコアに大きく影響する。
1000Mモードではダブル5回でクリアタイムが4分40秒台、もしくはダブル6回でタイムが5分前後ならカンストが達成できる。しかしダブルを何度も成功させつつスピード重視でノーミスクリアするのは非常に厳しい。とくに400M台のブロック2色のステージでは、連鎖中であろうとタイムロスを防ぐためにどんどん下に掘っていかなくてはならず、常に危険がつきまとう。この条件下でカンストを成し遂げた二人こそ真のミスタードリラーといえよう。
今回、似たようなスコアネームの申請が多いが、これはとあるスコアラーのグループがドリラーのイベントを開催したためらしく、彼らの意気込みが伝わってくるようだ。
500Mモードのほうはダブルを5回すべて決めてのスコア。タイムボーナスが1秒100点であるためにスピードよりもブロックの連鎖による得点と隠れキャラの765点をどれだけ出せるかが勝負。今後の更新はかなりきつく、数百点が明暗を分ける戦いになるだろう。

●本気で1000mモード

TOP SCORE

999,999

いささか the ドラゴン（ISO）
プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

アナルカディア
アイリン夢空間（岐阜）

順位	スコア	スコアネーム	店舗
3位	991,740	Ⓜ	ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
4位	976,215	タマ the ドラゴン	個人申請ゲームシティグッド三軒茶屋店（東京）
5位	972,230	あなご the ドラゴン	Jam's下井草店（東京）
6位	970,245	ナカジマ the ドラゴン	個人申請ゲームシティグッド三軒茶屋店（東京店）
7位	969,035	ハナザワ the ドラゴン	個人申請ゲームコスモ町田店（東京）
8位	961,905	説教Rister㊚	トライアミューズメントタワー（東京）
9位	950,910	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
10位	948,020	凪瀬☆きつね	アミューズメントフォーラムモア（東京）

●お試し500mモード TOP SCORE

403,205

やっと40万　ISO
プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

ノーダメージで30万点

このゲームはステージクリア時のボーナスの割合が高い。まず、大きいのがノーダメージボーナス。30万点が入るので途中のミスは許されない。

また、道中で出現する隠しアイテムは何が出るかランダムで最大5万点ものスコアが入る。しかもクリア時のアイテムボーナスは、取ったアイテムの得点がそのまま反映されるため、どれだけ高いアイテムを取れるかがカギとなる。

そのほかとしては、ブーストは1個10万点なので、ほとんど使わずに済ませているようだ。1秒1000点のタイムボーナスもあるが、5−1のブロック壊しなど点効率の良いところでは時間ギリギリまで稼いだほうがいいらしい。

ストライカーズ 飛竜2

TOP SCORE

22,469,000

フセイン
モンキーハウス本店

メインは金塊か

ネオジオでリリースされ、横画面の縦シューとなった1945プラス。

金塊の数が多いので2000点取りがかなり重要になる。また4000点の金塊もあり、特にこちらは落とさずに取っていきたい。

ボス戦でのザコ回しはあまりないが、6ボスのミサイルで稼ぐことができるため、これをきっちりと撃っていく。

ボンバーボーナスも当然あり、ノーミス・ノーボムを決めた木村氏がトップに輝いた。今回使用したキャラはフライングパンケーキ。はたして次回はどうなるのか楽しみである。

STRIKERS 1945 PLUS

TOP SCORE

F5U

2,750,800

木村
アイリン空間 （岐阜）

唸れマシンガン。早撃ち命！

同社のタイムクライシスシリーズの流れを組むガンシューティング、クライシスゾーン。今回は武器がマシンガンというのが大きな特徴だ。

敵に弾を当ててから一定時間以内にさらに当てると、コンボとなり得点が入る。タイムボーナスがあるため、狙いつつもスピード重視でガンガン撃ち込み、その結果としてコンボがつながるというプレイスタイルになるそうだ。

また、ノーダメージによるボーナスもあり、敵の出てくる位置を覚え、出現と同時に倒していく。初回にして何人かがノーダメージを達成している激戦の中、まJU氏の早撃ちが勝利を収めた。

CRISIS ZONE™

TOP SCORE

5,843,050

咆哮野郎ーまJU
タイトーイン002スタジアム （大阪）

GRADIUS IV FUKKATSU

グラディウスIV 復活

痛恨！ 次回は1000万か？

このプレイでは5周目5面までノーミスで進んだそう。また5面後半の縦スクロール地帯を見送りするなど、かなりの修羅場をくぐり抜けたようだが、惜しくも17周目の2面で力つきている。

やはりヒトデ地帯以外にも難関は多い。たとえば高次周の1面は前方から弾が激しく、道中の前後から弾と撃ち返し弾とで挟撃されることも珍しくない。

今回の集計では2番、5番も7周目到達しているが、1、2番はその攻撃方法の弱さから各ステージが非常に辛く、現段階での1000万点達成は絶望視されているという話だ。また1、2番に対して絶大な威力を発揮し、他の機体に比べ異質なパターン作りが可能な5番装備。プレイヤーの人気が集中してきた機体だ。ついに1000万点が現実のものになろうとしている。

TOP SCORE

6番装備

9,321,000

（17周目2面）

ZBL－NAI 個人申請ビッグワン （埼玉）

GUNBIRD 2 ガンバード2

ノーミスノーボム達成！

今回更新されたのはヘイコブとアインであるが、2キャラともノーミス・ノーボムというから驚きである。ボンバーボーナス1発10万点とはいえ、ここまでボムをケチられるとは。

2－7の砲台地帯が最大の難関。今まではここで1ボム使っていたのだが、ついにノーボムのパターンが実行され見事に成功を収めたようだ。とくにヘイコブはスピードの遅さがハンパではなく、考え抜かれた弾よけパターンがなければ何もできずに終わってしまうだろう。

他のキャラもノーボム達成は近いらしく、今後はチェーン数による高得点争いへとなりつつある。

ヘイコブ

4,572,400

GAP ゲームインサム鶴見口店 （埼玉）

アイン

4,714,800

あーちゃんがんばった GAME' S WiLL （京都）

BATTLE GAREGGA

まだまだ健在、3キャラ更新

バトルガレッガが世に出てすでに4年が経過しているが、スコアのほうはまだまだ更新を続けている。今更ながらこのゲームの奥の深さに感心する。稼ぎとランクの絶妙なバランスが存在し、プレイヤーたちは今までにどれだけのパターンを作ってきただろうか。

ガインとミヤモトはそれぞれ1800万と1700万という大台に乗った模様。この2キャラのラスボスのランクの高さは一見の価値ありで、ここで散った人は数知れない。そしてそれを乗り越えた者だけが栄光を手にすることができるのだ。

ガイン

19,111,620

GP-神威 スネイルリベンジ 個人申請G-MOON（東京）

チッタ

15,619,260

ブー太郎記念！ SYG-あずきちゃん ゲームプラザキューティ（大阪）

ミヤモト

17,152,890

こえー！松プロに笹貝！ DXP!! CYR&弟 個人申請GAMEわいずまん（神奈川）

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

1999年11月22日~2000年1月23日集計分

プレヒストリックアイル2原始島		89,985,400	G.M.C.説教げえむのこんちゃん⑲	モンキーハウス本館(福岡県)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99		2,284	1チーム目にかうんたあとっぷJYO	ゲームスポットフォーカス(大分)
ドラムマニア	リアル	78,833,440	SYG-たっきー	ゲームプラザキューティ(大阪)
	エキスパートリアル	229,784,640	KMJ(県人)@皿修	ゲームプラザ白山(熊本)
パカパカパッション2		3,574,050	ひろゆきちゃん以下♡ KND-EGOリン㊎	個人申請ゲームコーナーミッキー(東京)
バストアムーブ2		236,430	OLE-オヒョイ狩り(2代目ギンギン)	レタス702(北海道)
ギャルズパニックS2		2'54"57	NMT8.2i	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
ぐわんげ	シシン	82,071,678	アドリブ下手なG.F店員	AMランドケンタゴン(東京)
	柊 小雨	96,857,546	ユセミSWY	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
	賀茂 源助	74,392,932	どん	AMランドケンタゴン(東京)
ストリートファイターIII サードストライク	ユリアン	10,724,700	ヘレティックさきお	えの木(高知)
	リュウ	9,194,900		
	エレナ	9,404,800		
	ショーン	8,417,300		
	春麗	9,020,000		
	トゥエルヴ	11,586,600	俺がカリスマだえど鳩	JOGO江古田店(東京)
	まこと	11,789,900	あの顔に発射ワシは出来ん	
	ケン	10,508,000	新宿書店同人誌担当 委託同人誌大募集中	
	オロ	10,166,200	CYR-WAR	
	ネクロ	8,475,100	ばくだ(▇)(みなごろし)	えの木(高知)
三国戦記		7,210,200	HIVひるたにあん	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
バトルギア	超初級	2'22"570	さいくろん-はりけん	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	初級	2'17"868	サイクロン-ハリケン	
	中級	2'42"673	PPR-KTL-IZK	タウンスポットプレイランド(大阪)
ビートマニア コンプリートMIX	ハード	825,511	YKP-イチゴサンデー	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ギガウイング	雷迅	239兆0333億0276万6270	神社パワーなし SDD-ねぎ社マン㋐㋑㋒	個人申請アップル駅南店(静岡)
	ポーチカ	240兆4473億9674万6830	ダメシューターK.K(1ヶ月前のスコア)	個人申請ゲームセンター8-1(千葉)
	カーマイン	269兆4399億3763万9650	O・Z	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	ヴィーダシュタント	276兆3321億4892万1910	VULM-HTR-ARD㊗㊗㊏	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
パイロットキッズ		11,471,400	説教Ristar	ジョイプラザはなまる(東京)
NBAプレイバイプレイ		433	N&E	東京レジャーランド小岩店(東京)
グラディウスIV	2番	3,446,500(7周目1面)	やっと引退HKY-Y.T㊗㊗㊗	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	5番	4,159,000(7周目4面)	M.B三等兵	ギャレッソ津田沼&新宿店合同集計
パカパカパッション		1,344,670	手打ちパカラー保護の会副会長	個人申請ゲームコーナーミッキー(東京)
メタルスラッグX		6,707,240	チューリップ遊撃少女隊㊗	個人申請ゲームわいずまん(神奈川)
上海真的武勇	楼蘭上海	172,800(13面)	HAP-善通寺(1時間38分所用)	ゲームステージビート(香川)
ライデンファイターズJET		188,085,620	K.H	個人申請アミューズメントプラザキッズ(東京)
ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	28,116,340	さきお(胎動)	えの木(高知)
	エンジェル	24,606,340	さきお(供犠)	
	ルル	29,765,840	さきお(回帰)	
	トーイ	29,739,970	さきお(約束)	
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'12"451	JKR㊗	個人申請ハイテクランドセガ国分寺(東京)
	上級	3'36"982	JKR㊗@イージー車	個人申請アミューズメントマジシャン(埼玉)
	MIX	2'50"368	ぎるはま㊗隊長㊗㊗	個人申請ハイテクランドセガ国分寺(東京)
デイトナUSA2	中級	2'46"92	ぎるはま㊗隊長㊗㊗	個人申請ロッキーワールド東松山店(埼玉)
レイクライシス	WR-01R	24,044,960	NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
	WR-02R	25,189,210	SEE 106 S16 (ITO)	個人申請タイトーイン704スタジアム(山口)
	WR-03	26,279,490	NWR-KAZあと1機体	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
L.A.マシンガンズ		1,694,394	JKP航空騎兵聯隊 RDX-桑名寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店(東京)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		335,829	TYO-チョイ(G.N)	東京レジャーランド小岩店(東京)
バーチャロン オラトリオタングラム	アファームドS	2'57"47	S-RAI	プレイランドエフワン(宮城)
ストリートファイターZERO3	リュウ	7,314,500	カリスマ	JOGO江古田店(東京)
	ユーニ	6,667,100	カヌ	
	ロレント	6,618,700	バ	
	コーディ	7,029,200	ヘボイ	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
セガラリー2	上級	2'54"39	DKI-TL2	個人申請サービスエリアイン高岡(富山)
	チャンピオンシップ	3'57"46		
ファイティングレイヤー	ジョージ	2,073,200	J.O氏来店記念 SRP-天声NTS㊗	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	エクソダス	1,902,200	SRP-DNB	
	ジグジット	2,146,900	SRP-ゴージャスNTS㊗	
	ブレア	3,632,900	SRP-グルNTS㊗	
	ホン	3,633,900	SRP-ミレニアムNTS㊗	
	鉄雄	2,449,000	八島聡美強化期間中 TTM	モンキーハウス本館(福岡)
	雪舟	3,223,900	INDICK-HIE	

餓狼 マークオブザウルヴズ		3,956,000	AES-茶柱リーゼロッテ	ゲームコーナーヤングパレス(東京)
パカパカパッションスペシャル		2,135,580	NASA	ゲームプラザキューティ(大阪)
サンバDEアミーゴ		7,665,100	MFC-星白金あつし夫㊗	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
チェンジエアブレード		21,513,110	ママー!!「愛が足りません」	AMランドケンタゴン(東京)
パワースマッシュ		4,352,493	A・BOY	アババ天神橋店&ガムガム合同集計
セガテトリス		7,344,493	はあはあマン	レジャーパレス(北海道)
ダンスダンスレヴォリューション Solo 2000	6パネル	986,300	KUR	アメニティースペースOZ(山口)
	4パネル	1,184,500	A.A	GAME'S DRAGON(京都)
クエスト・フォー・フェイム		3,905	ボブ バラクーダ万歳!NAL-T	個人申請ハマボール(神奈川)
ロックンメガセッション		128,345,040	賢ちゃんバンド㋟	個人申請セガワールド音更(北海道)
ロックン3		99,999,990	SAI、Yuu272	2名達成
ポップンステージex		287,000	野崎(NOZ)	ゲームセンターポパイ(東京)
アウトトリガー		382,379	BON	ゲームハウスピットイン(愛知)
デッドオアアライブ2	かすみ	2'09"15	MINA(ピクリン無し)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ハヤブサ	2'44"74	キン肉 マサオ	アイリン夢空間(岐阜)
	ゲン・フー	1'39"30	INDICK-HIE	モンキーハウス本館(福岡)
	エレナ	2'40"27	WILLARD	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ティナ	2'28"99	なっち大好き!!MSV	個人申請ゲームトピア999(大阪)
	バース	2'43"69	市井 紗耶香派 コージ	アイリン夢空間(岐阜)
	ザック	2'54"05	キン肉 ミツル	
	レオン	2'43"09	キン肉 マサオ	
	ジャン・リー	2'15"64	INDICK-HIE	モンキーハウス本館(福岡)
	レイファン	1'26"95	T.	ガリバー熊谷&柏&青葉台店合同集計
	あやね	2'33"59	キン肉 ミツル	アイリン夢空間(岐阜)
	アイン	2'07"29	ROK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ダンスダンスレヴォリューション3rd Mix	ノーマル	100,000,000	RYU君@ダメおやじ	個人申請遊スペースネオ3(兵庫)
	SSR	99,032,875	K・U	ゲームセンターポパイ(東京)
ストライカーズ1999	F/A-18ホーネット	3,081,300	SYG-中野龍三	ゲームプラザキューティ(大阪)
	F-117ステルス	2,942,400	Pパワーさくれつ	プレイランドエフワン(宮城)
	F-22ラプター	3,153,500	SYG-D.I	ゲームプラザキューティ(大阪)
	AV-8ハリアー	2,862,300	SYG-INK㊗	個人申請ゲームセンタータイガー(大阪)
	F-4ファントムII	3,040,000	Clover~YMNお花買って~~	ジョイプラザはなまる(東京)
	X-36	3,303,100	HDK	個人申請GAMEわいずまん(神奈川)
ビートマニア 5th MIX	メロディック	2,476	SHC	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
	ナグレオ	2,759	たこまる㊗㊗	個人申請ハイテクハ事(愛知)
	アナザー	3,737	EGA	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
パワーショベルに乗ろう!!	入門編	193,600	wzh.	タウンスポットプレイランド茨木店(大阪)
	実践編	580,600	FGM-LSD	GAME'S WiLL(京都)
	激闘編	1,236,250	FGM-UKA	
	コミカルモード	1,331,626	wzh.	タウンスポットプレイランド茨木店(大阪)
ビートマニアIIDX 2nd スタイル	7キーモード	825,432	NBM-武奇	ゲームステージビート(香川)
	ドラムン	3,362	S.K	ガリバー熊谷・柏・青葉台店合同集計
	DJ TAKA	3,895	S.I	
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	ストーリー	7,572,600	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
	チャレンジ	267,036	M.N	タウンスポットプレイランド茨木店(大阪)
消防士ブレイブ ファイヤーファイターズ		815,954	LOG	個人申請AMサントロペ伊勢佐木本町店(神奈川)
ストリートファイターEX2プラス		2,763,800	GSM-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
フリップメイズ	対戦モード	1,267,400	説教Ristar㊗	トライアミューズメントタワー(東京)
	とことんモード	2,260,900		
ゾンビリベンジ		2,045,490	それでも村井の弟子OSC-DEB㊗	レタス702(北海道)
サイレントスコープ	タイムアタックイージー	0'48"48	そうる☆5193	個人申請ゲームチャリオット五井店(千葉)

ハイスコア講評

今回の集計は新作ゲームが豊富であったこと、そして古いタイトルも多く更新されたことにより、いつも以上に詰まった表になりました。

さて、今回は餓狼シリーズの最新作「餓狼 マークオブザウルヴズ」から。技点が高いこのゲーム、得点効率のいい技をどう当てていくかがポイントになりそうです。体力ボーナスの5万点も見逃せないところでしょう。次回の集計からはキャラ別集計(デフォルトキャラのみ)を開始します。今後の盛り上がりに期待が膨らみますね。

パカパカパッションスペシャルは、この集計時点では時限曲が出そろっていなかったため、店舗によっては予選落ちだったようです。本当の戦いは次回以降からでしょうか。

サンバDEアミーゴはひたすらコンボをつなげていくと、一回振るごとの点数がはね上がっていきます。はたして1000万点の桁はあるのか?

対戦シューティング、チェンジエアブレードは、相手側にたくさんアイテムを出させガンガン回収していくことでかなり差が出るようです。

対戦も熱いセガのテニスゲーム、パワースマッシュは賞金額での集計。ゲーム画面での単位は$です。

セガテトリスは消したライン数に応じてスロットが止まり、3つ同じ絵柄が揃うとボーナス

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集しています。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出して、申請する。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌に付いているハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合スコアを証明するためにはお店の印が必要。

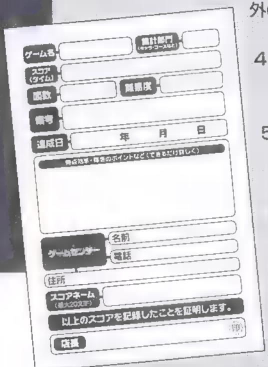
■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコア・プレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は次のもの以外は認めない。
連射装置（シンクロ、アナログ問わず）は可。ただし申請用紙に「連付き」と記述すること。

※：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの、連射装置（交互連も含む）以外の改造は原則としてスコア申請の対象とはならない。



4：大型筐体物の改造は原則として禁止。（ルール3、4とも1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない）

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容など正確に記載されていること。

ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になります。たとえば点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請の場合は後者の勝ちとなります。

ハイスコア個人申請をFAXでも受け付けられるようにいたしました。

アルカディアに附随している「ハイスコア申請ハガキ」の裏面をコピーしてお送りください。余白でかまいませんので、**あなたの氏名／年令／住所／電話番号／職業／お持ちの方だけFAX番号／E-Mailアドレスを明記**してください。

FAXでの申し込みでも、確認のための店長印が必要です。

FAX番号 03-5433-7212

99年11月21日集計分の訂正				
ストリートファイター3rd ストライク	Q	9,773,100	ヘレスティックさきお	えの木（高知）
99年10月24日集計分の訂正				
ストリートファイター3rd ストライク	豪鬼	9,423,500	DIL㊥	プレイシティキャロット松本店（長野）
99年8月22日集計分の訂正				
デイトナUSA2	中級	2' 47" 00	ぎるはま㊎隊長㊎㊎	H.Eアーサー&NASA合同集計（長野）

闘龍伝説エランドール		1' 39" 87	G.M.C.説教げえむのこんちゃん㊎	モンキーハウス本館（福岡）
ソウルキャリバー	エッジマスター	1' 08" 75	後藤 真希（金髪）派326	アイリン夢空間（岐阜）
テトリス・ザ・グランドマスター		9' 16" 68	NOV	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ジョジョの奇妙な冒険	アヴドゥル	6,345,800	L2A－GYO	GAME'S WiLL（京都）
	花京院 典明	5,877,300		
	ミドラー	5,934,300		
鉄拳3	クマ	1' 17" 33	ENK☆RIJおみくじで 大吉	プレイランドエフワン（宮城）
月華の剣士		7,524,600	MTF－高下畑セイイチ	個人申請ファンタジースペース（広島）
ウインターヒート	クロスカントリー	4' 34" 79	KHJ	個人申請コスミックプラザABC（大阪）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,101,400	素股	プレイランドエフワン（宮城）
ストリートファイターEX2	D.ダーク	3,503,300	ガスパ人いりびし	JOGO江古田店（東京）
	シャロン	3,200,500	キマトラ	
	ブランカ	3,206,500	ヌランカ	
	ガイル	3,326,400	CST㊥	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	カイリ	3,338,100	人の言うことは聞いてみるもんです。BBC	えの木（高知）
	C.ジャック	3,265,600	減点を伴う罰金や拘束（仮）ばくだ	
	スカロマニア	3,261,100	ロブ・ロック&クリスインペリテリ	
	ザンギエフ	3,079,100	茅野 末編ちゃん SSC－VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ほくと	3,199,800	本田 透ちゃん SSC－VAP	
	七瀬	3,229,400	ひびきの高校電脳部なのだ	
	春麗	3,378,600	SSC－VAP	
	ガルダ	3,880,600	キン肉 ミツル	アイリン夢空間（岐阜）
わくわく7	ポリタンクZ	25,017,500	ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	48,619,700	MTF－高下畑セイイチ	個人申請ICサービス千歳船橋店（東京）
Gダライアス	クシー	34,490,940	ENK☆RIJ さいせん箱に100円	プレイランドエフワン（宮城）
エスプレイド	相模 祐介	38,058,110	ADS－ねぎべF改 MkⅡ発狂サギパ×16	P.C立川店（東京）
レイストーム	R－GRAY1	17,389,250	SGL－SKM@nfc249	個人申請デジャヴー幕張店（千葉）
怒首領蜂	Aタイプ	688,943,670	寸止め野郎－WTN（カス）	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
ライデンファイターズ2	デスヘッダー	111,399,040	XRX－いしはらくん	アババ天神橋店&ガムガム合同集計
	ライデンMK＝Ⅱ	111,019,730	GSK	GAME'S MILK（京都）
ライデンファイターズ	ライデンMK＝Ⅱ	52,362,020	S・N	アババ天神橋店&ガムガム合同集計
サイドバイサイド2	超上級	2' 54" 73	RRは終了D.Hill（D.H）	個人申請ゲームインみとや三河島店（東京）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,455,470	NGP－ANP	アベニュー北口店（山梨）
レイヴレーサー	初級	1' 43" 693	PS－X㊎	H.E.アーサー&NASA合同集計
キャノンダンサー		6,322,580	K氏感謝G.M.C.説教ばんだ㊎	モンキーハウス本館（福岡）
戦国ブレード	翔丸	1,977,900	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
	アイン	2,308,900	J.G.K－ALL㊎	タイトーイン002スタジアム（大阪）
疾風魔法大作戦	ガイン	2,073,727	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	ミヤモト	2,230,487		
	キックル&レイクル	2,186,007		
	チッタ	1,987,997	G.M.C.説教T・H㊎	
	ボーンナム	2,134,407		
	オネストジョン	2,110,477		
	ブルギン	1,983,507		
ワールドヒーローズ2JET	シュラ	252.81	剣匠ジェット	ゲームコーナーフジ（東京）
ガンバード	アッシュ	2,211,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ナックルヘッズ	ブラッド・ヴェイク	7,218,500	G.M.C.説教T・H㊎	モンキーハウス本館（福岡）
スーパーストリートファイターⅡX	リュウ	3,832,000	当たり屋本舗今、バブってます	ゲームコーナーフジ（東京）
	キャミイ	2,472,200	G.M.C.ZFC.URA㊎	
	ディージェイ	2,719,600	ジダヌ	JOGO江古田店（東京）
富士山バスター	将軍	1,701,600	説教りあすちゃん㊎	モンキーハウス本館（福岡）
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	ランスロット	700,110	MTF－高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店ファミリーランド（広島）
	アーサー	694,480		
	パーシバル	693,800		
ファイナルファイト	コーディ㊎	5,138,390	是松	個人申請ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
	ガイ㊎	5,307,290	OSG－かわうそ社長	
	ハガー㊎	5,406,980	スーパーモデル	
最後の忍道	ノーマル	2,700,700	FGM－UKA	GAME'S WiLL（京都）
ダライアス	V	5,830,060	SVG	トライアミューズメントタワー（東京）
	W	5,465,290		
	X	6,371,060		
	Z	7,523,410		
中[illegible]大仙		946,500	木之本まいん ちょっとがんばった！	JOGO江古田店（東京）
アルゴスの戦士		10,729,280	AZU－RVF－H.S	個人申請ペガサス（埼玉）
ラッシュ&クラッシュ		2,090,800（8周目6面）	SDF	GAME'S MILK（京都）
アウトラン	Dコース	4' 33" 34	Tiny－MID	個人申請サンマルコレジャーランド（長野）

が加算されるので、ひたすら4ライン消しを続けていくと点数が高くなります。全部4ライン消しでスロットを揃えた時のボーナスは、なんと10万点です。また、このテトリスはエンドレスではなく、300ラインちょっとでエンディングになります。ひたすら赤待ちでしょうか。

ダンスダンスレヴォリューションSolo-oの新バージョン、Solo2000ですが、とりあえず4パネルと6パネルで分けてみました。モードは問わないので、今作もノンストップ命でしょうか。

エアロスミスのサウンドが熱い音ゲー、クエストフォーフェイムは、特にドラム、ギター別では分けていません。

ロックンメガセッションは億の桁がありませんが、カンストではありません。ネーム画面で残りの点数が表示されています。ロックン3は前作に続き、カンスト達成です。

ポップンステージexは6パネルでのスコア。30万点は目前でしょうか。

アウトトリガーは上級コースのスコアです。

今回からキャラ別集計開始のデッドオアアライブ2ですが、旧バージョンとミレニアムバージョンの合同集計とさせていただきます。また、サバイバルモードは次回（4月9日集計締め分）から集計を開始します（サバイバルのキャラ別はなし）。

ダンスダンスレヴォリューション3rdMIXは今回からノーマルとSSRでの集計です。ノーマルは限界点がでています。

ハイスコア HI-SCORE
ハイスコア全国集計

12月末から1月下旬にかけての新作発売ラッシュの直後だからなのか、今回はいつも以上に賑わいを見せている。
魅力あるそれらタイトルのトップの座を獲るのは、いったい誰なのであろうか？

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区[illegible] ☎[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (F-117)	2,942,400	Pパワーさくれつ	ALL
2	ストライカーズ1999 (F-22)	2,981,700	羅魔羅	ALL 残×3 ボム×8
★	Gダライアス (クシー)	34,490,940	ENK☆RIJ さいせん箱に100円	ALL 連付
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	3,101,400	素股	ALL 連付
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,829,470	藤原三等兵	ALL 連付

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道[illegible] ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2 (レイファン)	2'51"00	Knight02	ALL タイムアタック
2	バカバカパッションスペシャル	1,990,830	ふくみみ	ALL 92%-95%-91%
3	セガテトリス	1,683,763	ファビエンヌさん万歳 (ニセ)	ALL ライン366
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,357,700	T・K・T	ALL ジェニー
5	パワースマッシュ	3,117,006	さすらいの糖胡芦	ALL スウェーデン

レジャーパレス
北海道[illegible]本郷通り8-3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	15,285,600	牛太郎を相殺。アーゴット商会DEB	ALL 運付 SP×3 21435
2	チェンジエアブレード	14,446,830	T³-ATS（弘）（ササキョン派）	ALL 運なし シルフ
3	ストライカーズ1999 (X-36)	2,142,200	ナナ隊員万歳 初クリア（よ）	ALL 残0
★	セガテトリス	7,344,493	はあはあマン	ALL
5	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	25,959,060	OAM-Naoki マイスター組内部分裂	ALL

ロッキーワールド 仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	249兆3363億1267万0030	MMはパスします。M-H	ALL ノーミス
2	グラディウスⅣ (5番)	2,789,300	なば	4-4 FF
3	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	3,060,100	あとっ8万!!	ALL
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,771,720	しんのすけ	BH2
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,895,600	FHC-C.B	ALL

AGスクエア 盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,900,760	NAS	ALL BHⅡ170万
2	怒首領蜂 (A-TYPE)	301,941,980	AIQさん、まだやってる？ OGD	レーザー強化 2-7
3	エスプレイド (J-B 5th)	30,366,860	T、Kiz	ALL 残ライフ6-4 ラスボス×10
4	エスプレイド (美作 いろり)	28,202,110	アリスクローン150万落ち T、Kiz	ALL 残ライフ6-3 ラスボス×8
5	ストライカーズ1999 (X-36)	2,249,500	NAS	ALL

ゲームプラザヴィクトリア
北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎011-813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (1000m)	942,640	VHA-DKM	ALL
2	バカバカパッションスペシャル	1,960,750	HIRO	ALLマニアック
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	101,978	KUF	ALL承太郎
4	ストライカーズ1945 PLUS	1,176,400	VHA-DDPドーザ	2-1 フライングパンケーキ
★	ビートマニア5th MIX (メロディック)	2,476	SHC	ALL

アミューズメントパークフリーダム平店
福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア5th MIX (ナグレオ)	2,626	KOU-AYR -NORI	[illegible]
2	ライデンファイターズJET (スレイブ)	155,927,292	KOU-K.H	真ALL、残機×0
3	バカバカパッションスペシャル	1,551,800	矢部さんの弟子2	[illegible] ナビのみファンタ
4	バトルバクレイドアンリミテッドVer	35,529,950	つかさ	ALL、ブレードオウル ノーマルコース
5	ストライダー飛竜2	14,157,000	KOU-K.H	ALL、SS×2、S×2 A×1

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (5番)	2,849,400	なば	3-9 連付 FF
2	ガンバード2 (アイン)	4,443,600	Y.S.今まで支えてくれた全ての人たちへ	ALL 連付
★	ガンバード (アッシュ)	2,211,400	戦国人	ALL 連付 ロボ×2
4	戦国エース (アイン)	1,853,200	D㊎	ALL 連付
5	ぐわんげ (柊 小雨)	33,920,058	㊗	ALL

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,754,600	ASL☆SNK	ALL フリーマン
2	ストライカーズ1999 (F A-18)	2,245,800	100万円 オヒョイハンター㊫	ALL
3	アームドポリスバトライダー Ver.B	18,698,070	BREM-SHU 陰びる藤巻	最終面 [illegible]
★	バスト・ア・ムーブ2	236,430	OLE-オヒョイ狩り (2代目ギンギン)	ALL バイオ使用
★	ゾンビリベンジ	2,045,490	それでも村井の弟子 OSC-DEB㊄	ALL スティック使用

モンテカルロ
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎027-323-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,975,700	ほたら一新井	ALL ほたる
2	Mr.ドリラー (500m)	367,595	MO？	ALL
3	Mr.ドリラー (1000m)	897,530	ドリ	ALL
4	クエストフォーフェイム	3,664	ごみひさ	ALL ギター、[illegible]
5	ウンジャマラミー	2,152	T+A-SSP-AJK このゲーム嫌い	3面ノーマル パラッパ

ゲームINNサム蕨東口店
埼玉県蕨市塚越1-2-5 2F ☎048-444-9025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	2,853,800	残念なヤッターマン	ALL 残2 B6
★	ガンバード2 (ヘイコブ)	4,572,400	GAP	ALL 使用B0 43HIT
3	Mr.ドリラー (1000m)	946,000	T・Y	5'25"1
★	怒首領蜂 (A-TYPE)	688,943,670	寸止め野郎-WTN (カス)	[illegible]
5	上海真的武勇 (古典上海)	133,300	I・W	

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください。

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えられるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　arcadia@ml.ascii.co.jp
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

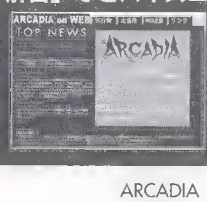
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。
(電話でのお問い合わせに関してはお答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ARCADIA on WEB

http://www.ascii.co.jp/arcadia/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



メーカーからのメッセージ

TECMO

デッド オア アライブ2 ミレニアム

デッドオアアライブファンのみなさん、こんにちは。サバイバルモードはたいへん奥深い遊びです。プレイヤーの方はハイスコア目指してがんばってください。
4月30日に行なうデッドオアアライブ2ミレニアム決勝大会では、サバイバルモードを使用してのスコアアタック大会を予定しています。みなさんのご来場お待ちしております。

テクモ(株) 販売部 中島雅則 氏

CAPCOM

ストライダー飛竜2

PS版も大ブレイク中の『ストライダー飛竜2』ですが、ACでもハイスコア盛り上がっていきましょう！
点数稼ぎの攻略テクニックはアルカディア本誌にお任せするとして、超絶スコアを出したハイスコアラーには、カプコンから何か賞品出そうかな？ 良いモノ探しておきます。

グレート魔法大作戦

ギガウィング以来の本格シューティングですが、全国4千万シューターの方、日夜腕を磨いてますか？
108のアイテムがゲーム中に登場しますので、スコアのみを追求するのではなく、ハイスコア＆全アイテム収集を目指してみて欲しいですね。キミなら出来るハズだ!!!

(株)カプコン パブリシティチーム 尾島博徳 氏

PSIKYO

ガンバード2

新千年紀を迎えた人類の弾よけ能力は、絶望的とも言える弾幕をもくぐり抜け、ついにこの高みにまで到達した！
高達シューターの方々に敬意を表します。
有り難うございました！

(株)彩京
ガンバード2開発 デザイナーF3 氏

SEGA

パワースマッシュ

「POWER SMASH」を連日、プレイ頂いてありがとうございます。今回は特別に、更に高得点をたたき出すコツを1つ伝授します。
「いかに余裕を持ってボールを打ち返すか！」
無駄のない華麗なプレイで、更なる高得点を叩き出そう！

(株)セガ・エンタープライゼス
POWER SMASH開発者一同

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	97,263,000	望月君？ @綾瀬連合	NS・SP・DEAD大宗教！まだ伸びる。(ダブル)
★	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	99,032,875	K・U	SSR FG・SP・G29ミス！あぁ
3	ビートマニア5th MIX（リズミック）	3,005	K・U	ALL とりあえず出した。
4	ギターフリークス 2nd MIX	71,648,000	望月君？ @綾瀬連合	E.X.
★	ポップンステージ.ex	287,000	野崎、(NOZ)	6、パネル コース・ハードWorld

ギャレッツ津田沼店＆新宿店

千葉県船橋市前原西2-15-16 酒井ビル内 ☎047-474-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスⅣ（5番）	4,159,000	M.B三等兵	7-4
2	Mr.ドリラー（500m）	398,985	遠い40万 ISO	ALL
3	バトルガレッガ（チッタ）	15,497,540	暴れん坊天狗	ALL 7面破片28万
4	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	127,692	AN1-GRS	ペットショップ 羽付 新宿店
5	デッドオアアライブ2（レイファン）	3'35"75	CDF-BA9	新宿店 タイムアタック

熊谷＆柏＆青葉台ガリバー

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F＆B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX2ndスタイル (DJ TAKA)	3,895	S.I	
2	クライシスゾーン	5,698,260	IQ？	ALL 1ミス
[illegible]	Mr.ドリラー（1000m）	939,220	ぺのつぃ？（XTP）	ノーミス AIR ALL
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	99,302,560	悪代官	ダブル（ノーマル）ランキング1
5	グラディウスⅣ（3番）	2,540,300	管谷君	4-6

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F ☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2（ジャン・リー）	2"59"69	て・し・キャラット	1c ALL タイムアタック 2P側
★	ストライカーズ1999（F-4）	3,040,000	Clover-YMN お花買って〜〜	1c ALL 残×3 B×9 テクニカルノーミス
3	RCでGO！（オンロード・初級）	2'45"729	おとやぴっきい	1c ALL 最高速タイフ
4	ギガウイング（雷迅）	230兆2999億4539万1650	SDD-ねぎ社マン④	1c ALL 残×2 B×7 連付
5	パイロットキッズ	11,471,400	説教Ristar	1cALL 連付 ジェフ 残1

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャロン）	3,180,400	へ〜〜キラートマト つめがおれんのよ！	ALL連付 カイリ102万 つめ×4
2	ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,468,000	京都Q入菱	ALL 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ケン）	9,336,800	鶴来屋8号室	ALL 連付 MSF
4	ストリートファイターEX2プラス	2,694,200	NYO-チビスケ師匠	ALL 連付 乱入×3 ガルダ
[illegible]	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3,956,000	AES-茶柱リーゼロッテ	ALL 同付 ジェニー ミス×1 ⓓ×3

ゲームセンターダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,603,800	D	ALL マルコ
2	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	92,165,075	TUC	ダブル（アナザー）SPECACコース
3	ドラムマニア	3,471,460	BAD	ノーマル
4	ポップンミュージック3	200,000	LOP（恥）	ビギナー
5	バカバカパッション スペシャル	1,487,790	TUC	ALL マニアック

ゲームコーナーワジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2プラス	2,763,800	GSM-つる	ALL 連同付 ガルダ
★	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	3,832,000	当たり屋本舗 今、バブってます！	ALL 連付 [illegible]
★	スーパーストリートファイターⅡX（キャミィ）	2,472,200	G.M.C. ZFC.URA⑤	ALL 連付
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1.681.700	灰色	ALL カイン
★	ワールドヒーローズ2JET（シュラ）	252.81	剣匠ジェット	ALL 連付 2000年問題

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガイアクルセイダーズ	2,722,100	集計希望！ theドラゴン TZW-ART？	最終面 RED→RED
[illegible]	ぷよぷよDA！	163,159,216	D.エンジェルⓐ	ALL 中辛 アルル
3	ストライダー飛竜2	9,422,600	TOM	最終指令ニテ散ル
4	ぐわんげ（柊 小雨）	87,556,264	ユセミSWY	ALL 残8/12 B5
[illegible]	アルゴスの戦士	10,169,360	NRX-044	ALL 約12万落ち

ゲーム ビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
[illegible]	ストライダー飛竜2	10,214,100	N.S	M5-2 ランクB
2	クライシスゾーン	4,369,210	DAA 宮城ジョージ	残ライフ1
3	Mr.ドリラー（1000m）	869,335	ホリコマンダー ススムくん 16連射	
4	バカバカパッション スペシャル	1,747,660	ひなっち	[illegible]
5	ビートマニア5th MIX（ハード）	447,600	ポテトチョップス スクリューパンチ味	[illegible]

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
ビデオ撮り希望者は店員まで。

●レタス702(北海道)
おかげ様でレタス702もなんとか年を越せました。この号が出るコロは決算期も過ぎ、今年2度目の山場を迎えていると思います。店があったらまたお会いしましょう。

●ABスクエア盛岡店(岩手県)
最近、スコアラーめっきり減少でちとヤバ目な感じ。…どーしたのみんな!? やっぱり社会人は大人の付き合いが命!?(笑) 約3名で叩き出している当店のハイスコア。次回はどーなる!? 店員(ま)

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
今春から来仙される新学生の皆さん、おめでとうございます。当店では誰でも気軽に遊べる店づくりに努力しています。皆さんのお越しを心よりお待ち致しております。

●アミューズメントパークフリーダム平店(福島県)
毎日夕方から、鉄拳TAGとオラタンver5.4の、いろいろな意味で熱い闘いが繰り広げられています。一部の人には不評ですが(笑)。リアルファイトと口対戦はやめましょうね。 by shima-Q

●ゲームNNサム蕨東口店(埼玉県)
今までSAMにご来場されたプレイヤーのみなさん、本当にありがとうございました。当店は2月20日をもって閉店となりました。

●ゲームビンゴ(千葉県)
今回より参加させていただくことになりました。当店は地下鉄東西線南行徳駅江戸川方面出口より徒歩2分です。1/23のストⅢ3rd大会に参加いただいた皆さん、どうもありがとうございました。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
これを書いている現在、当店は改装のため休業しています。もうすぐ営業再開できますので、改装後のトライタワーにご期待下さい。

●ジョイプラザはなまる(東京都)
ただ今のイベントですが「オレのゲームコーナー」第3回が開催中! のハズ。それはそーと、先日サイフを落としてしまいかなりブルー。トホホ。いろいろとヤリたいな、とか思った矢先に……。 by てし

●ゲームセンターポパイ(東京都)
ポパイのお客様へ。毎度のご来店、ありがとうございます。今後、毎月第4日曜日に「イベント」大会を行なっていきたいと思いますのでご参加下さい。ハイスコアのほうも大募集をしております。

●ゲームコーナーフジ(東京都)
CYR-JUNくん、(文)さん、う牛さん、よねし氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店を心よりお待ちしております。 By常連一同

●アミューズメントランドKentagon(東京都)
世間では卒業シーズンでしょうか? 友達と離れちゃうのは少し寂しいけど、新しい出会いもきっとあるハズ。みんなケンタゴンに遊びに来てね♡ スタッフ一同、雁首揃えてお待ちしております。

●Jack&Betty日吉店(神奈川県)
ストライカーズ1999(X-36)3147200まるはげろっぱALL(連)残3B9/三国戦記700万のっちゃいましたね。何時間掛かったんだろか。 店長FAN(て) (HHH-4415)

ゲームパーク江古田店
東京都練馬区栄町4-7 西村ビル2F ☎03-3991-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (AV-8)	2,545,000	信じるそれだけで越えられない物はない♪㊄	1コイン ALL 1ミス 残B×5
2	ぐわんげ (賀茂 源助)	71,439,952	はま	ALL
3	チェンジエアブレード	14,393,580	まもる	ALL F-36B
4	ライデンファイターズJET (スレイヴ)	186,184,380	K.H	1c ALL 1億9千が…
5	ストライカーズ1999 (X-36)	2,751,800	YTM-超残念君	2周 ALL ヤッター X1121

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	15,134,800	IML-星白金-YUJ	ALL
2	Mr.ドリラー (1000m)	972,230	あなごTHEドラゴン	ALL W×2
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,674,400	MIU	ALL ほたる
4	ポップンミュージック3 (シークレット)	297,142	お掃除職人	ALL
5	Gダライアス (μゾーン)	36,664,230	STT	ALL 道中30万落ち

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	NBA PLAY BY PLAY	433	N&E	ALL サンアントニオスパーズ
2	パカパカパッション スペシャル	1,637,250	るー	ALL
3	バトルギア (超初級)	2'22"694	MSO-10-LIE	
★	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	335,829	TYO-チョイ (G.N)	1面会中面バグによる一点マイナス
5	ポップンステージex	222,251	KOS-GHC	ALL、ニューカマー、スーパーユーロ、アニメヒロイン

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	14,411,300	BA/STA	ALL 連付 SB×1
2	パカパカパッション スペシャル	2,022,130	るーちゃん 田中千絵まにあ	ALL 93%-93%-93%
★	エスプレイド (相模 祐介)	38,058,110	ADS-ねぎべF改 MkⅡ発狂サギバ×16	ALL L6 神社なし ネギ40本落
4	ストライカーズ1999 (AV-8)	2,381,000	コスプレイヤーな人	2周ALL
5	極上パロディウス (こいつ)	5,150,000	H.F	ALL 運付 1周238万 メカペンギン×5

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	Mr.ドリラー (1000m)	999,999+α	いささか the ドラゴン (ISO)	ALL 連付 4'49 W×5
★	Mr.ドリラー (500m)	403,205	やっと40万 ISO	ALL 連付
3	グラディウスⅣ (2番)	3,446,500	やっと引退 HKY-Y.T	7-1 連付 フォースフィールド
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,072,600	海ほたる	ALL 連同付 ほたる
★	ファイティングレイヤー (ホン)	3,633,900	SRP-ミレニアムNTS	ALL 連同付 トラ

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 L.BOX内1F&B1F ☎03-3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (500m)	363,945	EGC MKZ	ALL
2	Mr.ドリラー (1000m)	910,120	EGC MKZ	ALL
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,720,400	TAKA	ALL ロック
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,616,500	TAKA	ALL テリー
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,505,100	TAKA	ALL ドンファン

ジョイフルランド日の丸狛江店
東京都狛江市東和泉1-29-21 ☎03-3489-6074

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (1000m)	993,430	サザエTheドラゴン	ALL 4'58"1 W×5 (-1) 15交互連
2	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	98,416,630	狛江組組長トヴィ	ALL ベーシックR1コース
3	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	97,039,745	狛江組組長トヴィ	ALL ベーシックR2コース
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX	96,178,090	狛江組組長トヴィ	ALL ベーシックR3コース
5	ポップンミュージック3	279,800	魔王	ALL シークレットコース

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリスバトライダー (Ver.B)	28,125,370	ADS-J・J	ALL 残0 スーパーシュラーマン
2	ストライカーズ1999 (F-4)	2,791,200	RED	ALL 残3 B×6
3	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	265兆2917億8277万8410	R-QQQ	ALL 残1 B×7 倍率カンスト
4	パカパカパッション スペシャル	2,087,190	るたまあ・ザ・パカねっと 交通事故から復活	ALL 93-96-94
5	Mr.ドリラー (1000m)	913,220	DAB.S	ALL ノーミス 6'27

アミューズメントフォーラム モア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー (1000m)	948,020	凪瀬☆きつね	連付 点伸びません 5'01"1
2	Mr.ドリラー (500m)	372,870	AKA	ALL 連付 ノーミス クリアしただけ
3	Gダライアス (γゾーン)	38,685,560	NIS	ALL 連付
4	パカパカパッション	1,337,750	残念師匠	ALL 99-99-99-98
5	ストライカーズ1999 (X-36)	2,926,600	大 ORI	連付 残×2 B×6 P×3

Jack&Betty 日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	三国戦記	7,210,200	HIVひるだにあん	ALL 連付 諸葛亮
★	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	276兆3321億4892万1910	VULM-HTR-ARD	ALL 連付 5ボスでカンスト
3	ギガウイング (雷迅)	235兆1374億3935万8520	SDD-ねぎ社マンⒿ	ALL 連付 残2B7 6ボス122秒
★	ぐわんげ (柊 小雨)	96,857,546	ユセミSWY	ALL 4分 10'12 B5 3面おやつ抜き
5	Mr.ドリラー (1000m)	991,740	Ⓜ	ALL 連付 5'30"2 ⑥

jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (まこと)	11,789,900	あの顔に発射ワシは出来ん	ALL 連付 ノーマル
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (トゥエルヴ)	11,586,600	俺がカリスマだ えど鳩	ALL 連付 ノーマル
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (ケン)	10,508,000	新宿書店同人誌担当 委託同人誌大募集中	ALL 連付 ノーマル
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク (オロ)	10,166,200	CYR-WAR	ALL 連付 ノーマル
★	中華大仙	946,500	木ぇ本まいん ちょっとガンバった!	ALL 連付 ノーマル

アミューズメントランド Kentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (F/A-18)	3,049,700	SYG-中野龍三	ALL 残3 B9 けい連
2	ストライカーズ1999 (X-36)	3,299,200	てきとー バイバイ はなまる BOX	ALL
3	Mr.ドリラー (500m)	392,085	30円	ALL 3'57"1
★	チェンジエアブレード	21,513,110	ママー!! 「愛が足りません」	ALL シルフ
5	ギガウイング (雷迅)	232兆7189億3487万7440	SDD-5兆落ち HUDに入れて!!	ALL 残2 B7

●GAME BOSS(神奈川県)
当店では、レトロゲームが大人気! フェリオス、A-JAXなどいろいろあって楽しいです。リクエストもやってますので、みなさんあそびに来て下さい! スタッフ一同

●H.E.アーサー&NASA
リニューアル(?)予定です。これが載るころには大幅な入れ換えがされているはずです(アーサー)。

●GAME CONDOR PART II(静岡県)
今年の冬はとても暖かく過ごしやすかったです。皆さんの冬のゲームライフは充実していたでしょうか。春に向けてアーケードの新作も動きがある様です。刮目して待ちましょう! それではまた。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
当店ではシューティングよりも、他のゲームのハイスコアのほうが盛り上がってるみたいっス。ハイスコアはシューティングだけじゃないってことなのか!? 店員OG1

●遊ingポイント セオラ(滋賀県)
遠征の方々、来店ありがとうございます。つきなみですが、またのご来店をお待ちしております(来店の際にはノートにでも一筆書いて下さるとありがたいです)。

●GAME's MILK(京都[illegible])
SDF氏、ご来店ありがとうございました。神業的なハンドルさばきに驚きました。

●ゲームプラザQティ(大阪府)
トライアミューズメントタワーのRisterさん、回路図の件では本当にお世話になりました(沢)。この号が出る頃にはバーナーI、IIが入ってるかも? ギャラクシIFもいいですね……。

●タウンスポットプレイランド茨木店(大阪府)
茨木でアルカディアに載っているのはタウンスポットだけです。スコアどんどんやりに来てね。

●ジャスコ川西店プレイランド(兵[illegible]県)
今回もたくさんのハイスコア申請ありがとうございました。枠が少なく掲載できなかった方ゴメンナサイ。次回も挑戦してくださいね。ヨロシクお願いします。

●パリオ フィエラ ディ プローバ(広島県)
いしはらくん、BANRIさん、PALさん、ゆのっぴぃさん、さとうさん、Rayさん、こみなさん(順不同)はるばるご来店ありがとうございました。

●ゲームステージBEAT(香川県)
BMコンプリート1&2にIIDXとまさに最強ラインナップ(ALL100円)! 皆様の来店をお待ちいたしております。

●えの木(高知県)
KOF'98が人気しかありません。

●アミューズメントラージ(福岡県)
スパIIX、鉄拳TAGの遠征客の皆様ありがとうございます。今後もよりよい環境づくりにがんばっていきますのでよろしくお願いします。

●ゲームプラザ白山(熊本県)
連射が付かない当店でスコアをがんばってる常連スコアラーの皆様にはとても感謝してます。
担当KMM そろそろ引退
PS. 常連の皆さん今後もよろしく。 出戻店長 JAMA

●ゲームスポット フォーカス(大分県)
当店は小さく音ゲーもなくショボイかもしれませんが、来店してくれるお客様に感謝してます。店の中ではうまく伝えられないけど、これからもどうぞよろしくお願いします。 AVE

ゲームプラザイエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クライシスゾーン	5,319,170	H.I	ALL
2	Mr.ドリラー(1000m)	943,275	KAC[illegible]	ALL
3	クエストフォーフェイム	3,766	たこまる[illegible]	ALL ギター
4	クエストフォーフェイム	3,816	シオサイ-30	ALL ドラム
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,649,700	えくすたあ	ALL ジェニー

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国ブレード(翔丸)	1,977,900	TAD	ALL 連付 1周110万 残1
2	ストライカーズ1999(F-4)	2,344,300	[illegible]おさる	ALL 残2 ボム0
	ストライカーズ1999(X-36)	1,954,200	松 島太郎(パン屋)	2-6
4	ストライカーズ1999(F-22)	1,727,000	LB出入禁止! アイター!!	2-5
5	バカバカパッションスペシャル	1,876,600	予選落ち3号	マニアック 90-91-90

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	11,423,300	石塚専務	ALL ランクA 32"06
2	餓[illegible] MARK OF THE WOLVES	1,579,800	STH	ALL
	デッドオアアライブ2(レイファン)	2'52"04	CHU	ALL タイムアタック
4	Mr.ドリラー(1000m)	915,420	JJJ	ALL 6'20"9 ノーミス
5	マクロスII(ビギナー連付き)	2,997,890	SHO	ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(C TYPE)	651,870,160	JYA	ALL 残2 レーザー強化
★	レイクライシス(WR-01R)	24,044,960	NWR-KAZ	ALL 連付 ラスボス前 1470万
★	レイクライシス(WR-03)	26,279,490	NWR-KAZ あと1機体	ALL 連付 ラスボス前 1718万
4	Mr.ドリラー(1000m)	876,970	QQQ 次はカンスト?	ALL 7分17秒
★	ギャルズパニックS2	2'54"57	NMT8.2i	ALL 11面失[illegible](15秒落ち)

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト(レムリアス・アンジェロ)	1,737,380	あすたろと	2-4 連付
2	バカバカパッションスペシャル	1,610,400	OGE	大型スピーカー×2 店のBGM化
3	ぷよぷよ通	516,874	園長	ALL
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,516,300	NSZ	ALL ロック
5	サイヴァーン	6,702,680	B.B	ラスボス 連付 青 次回ALL予定か!

ゲーム倶楽部 大船店
神奈川県鎌倉市大船1-23-28 万屋ビル1F ☎0467-44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'52"68	JIN	G.M
2	ストライカーズ1999(X-36)	1,233,200	RHF-LAT-B.B	2-2
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,579,500	さえないスコアラー	ALL 双葉 ほたる
4	デッドオアアライブ2(レイファン)	2'48"38	1.Y	タイムアタック
5	Mr.ドリラー(1000m)	937,375	TOM	ALL

ゲームハウス ピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	アウトトリガー	382,379	BON	ALL 上級 テクニカル リナ
2	ストライダー飛竜2	10,576,400	M.N	ミッション5
3	バカバカパッションスペシャル	1,642,050	ねはし	ALL マニアック
4	デッドオアアライブ2(レイファン)	3'02"89	OGI	ALL タイムアタック
5	パワースマッシュ	3,451,060	K.K	ALL Tim Henman

アイリン夢空間
岐阜県本[illegible]郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	Mr.ドリラー(1000m)	999,999+α	ア○ルカディア	ALL 連付 1/4達成
2	Mr.ドリラー(500m)	402,270	キン骨 ハジメ	ALL 連付
	ストライカーズ1945 PLUS	2,750,800	木村	ALL 連付 ノーミス ノーボム
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,880,600	キン肉 ミツル	ALL 連同付
★	デッドオアアライブ2(ザック)	2'54"05	キン肉 ミツル	ALL 同付

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10'49"76	KYO	GM
2	ストライカーズ1945(X-36)	1,102,900	穴ウメ13号	1-8
3	バカバカパッションスペシャル	2,018,620	マナブ	マニアック ALL
4	Mr.ドリラー(500m)	360,225	ばるだーだっしゅ	ALL
5	ストライダー飛竜2	8,284,700	第4指令にて死亡	ST-4

遊ingポイント セオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(カーマイン)	269兆4399億3763万9650	O.Z	ALL 連付 残×2 B×6
★	テトリス・ザ・グランドマスター	9'16"68	NOV	グランドマスター
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,924,200	ELF1号	ALL ロック
4	バカバカパッションスペシャル	1,760,420	Afro	ALL マニアック 86-91-84
5	Mr.ドリラー(500m)	369,880	N.Kジョニー	ALL ノーミス

GAME CONDOR PART II
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(シシン)	18,450,640	はかまにあくらぶ副長かんなぎ	ALL 金16,363枚
2	ぐわんげ(柊 小雨)	20,417,588	E.Y	ALL
3	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	235兆3601億1298万6530	HGA-PCGⓐ美作党党員11号機	ALL L1B5
4	ウルトラマン倶楽部	1,189,700	はかまにあ倶楽部部長JNY	ALL レオ
5	Mr.ドリラー(1000m)	874,750	閣下	ALL 7'28"08

H.E.アーサー&NASA合同集計
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎0269-62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイヴレーサー(初級)	1'43"693	PS-X[illegible]	T・T完走
2	Mr.ドリラー(1000m)	881,655	師範代(謎)	ALL 連付 1ミス
3	Mr.ドリラー(500m)	373,365	師匠(謎)	ALL 連付 1ミス
4	パワーショベルに乗ろう!!(実践編)	570,250	竜太郎	ALL カレー11皿
5	プレヒストリックアイル2 原始島	82,414,000	NST-DAI	ALL 連付 前方集中

パリオ フィエラ ディ プローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（6番）	2,128,000	YOH	5-3
2	グラディウスⅣ（5番）	2,174,000	XRX-DMφ	4-4
3	サンバDEアミーゴ	6,215,200	GON	ALL ノーマル
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,816,700	K.MORI	ALL ほたる
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,724,000	666-KAW	ALL ジェニー

タイトーイン002スタジアム

大阪府豊中市玉井町1-9-3　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クライシスゾーン	5,843,050	咆哮野郎-まJU	ALL
2	デッドオアアライブ2（レイファン）	1'54"04	WILLARD	ALL
★	デッドオアアライブ2（アイン）	2'07"29	ROK	ALL
★	デッドオアアライブ2（かすみ）	2'09"15	MINA（ピクリン無し）	ALL
5	ギガウイング（カーマイン）	266兆2843億6293万4830	低すぎⓀYOⓃ²	ALL B×6 4面終了、59兆

GAME's DRAGON

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888 ドルスTWO1F　☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	1,905,370	HYR㊐	マニアックALL コリー(6) メリー(8) ほたる
2	ギターフリークス2ndMIX（ノーマル）	133,297,500	MZ@G.D.B.west	ALL
	Mr.ドリラー（1000M）	598,390	pool ppm	ALL
4	メタルスラッグX	6,018,740	K3	ALL 6面1ミス
5	ビートマニア5thMIX（ハード）	403,000	K3	ALL WW→CG→MO→L9

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ

山口県吉敷郡小郡町矢足丸久小郡店2F　☎083-973-0909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr.ドリラー（1000m）	551,755	S.S.S.	
2	Mr.ドリラー（500m）	295,780	ALEX	
3	デッドオアアライブ2（レイファン）	3'10"50	BEE	タイムアタック
4	グラディウスⅣ（4番）	975,500	Y.O.U.	2-5
5	パワーストーン	6'08"00	ドライモン	フォッカー

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（F-117）	2,631,600	ELS-目カツねぎ王 また9ボム抱えて死ぬ	ALL 残x2 Bx4 1周117万
2	ビートマニア5thMIX（ダンス）	2,944	支部長 ©	ALL FG1327
3	ストライカーズ1945 PLUS	1,079,500	毒舌"ポンコ"トーク㊟	2-1 スピットファイア
4	エスプレイド（美作 いろり）	37,502,320	つながんない	ALL 4/6
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,708,900	MAL だきょースコア	ALL ほたる

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックントレッド3	53,233,480	セリカマニア しぇふ	ALL NORMAL ギター Max ComBo 536
★	パワーショベルに乗ろう!!（実践編）	580,600	FGM-LSD	ALL 中級
★	パワーショベルに乗ろう!!（激闘編）	1,236,250	FGM-UKA	ALL
4	パワーショベルに乗ろう!!（コミカルモード）	1,330,316	wzh.	ALL バイト王
	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	5,877,300	LZA-GYO	ALL 連必

アメニティスペースOZ

山口県小野田市西高泊644-3　☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,122,250	ハム漬物HSK	マニアック 小野田店
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,723,000	S・T	ほたる 小野田店
3	Mr.ドリラー（1000m）	815,900	777	1c ALL ノーミス 小野田店
★	ダンスダンスレヴォリューション Solo 2000	986,300	KUR	6パネル 宇部新川店
5	サイレントスコープ（タイムアタック）	3'05"31	伝説のスナイパーTER	山口店

タウンスポットプレイランド茨木店

大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パワーショベルに乗ろう（バイト王）	1,331,626	wzh.	ALL
★	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	267,036	M.N	ALL ペットショップ
★	バトルギア（中級）	2'42"673	PPR-KTL-IZK	完走 T.A GC8改
4	ダンスダンスレヴォリューション 3rd MIX（ランキング2）	98,468,160	H.I	
5	デッドオアアライブ2（ティナ）	2'35"50	ひまひま星人MSV	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ラッシュ&クラッシュ	2,090,800	SDF	8周目 6面
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,843,900	FUJ	ALL 牙刀
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	127,787	FUJ	ALL ペットショップ
4	パワースマッシュ	3,197,386	MKA	ALL Carlos Moya
★	ライデンファイターズ2	111,019,730	GSK	ALL 連付 ライデンMK-Ⅱ

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3-2-2　☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックン3	65,145,900	GALM	ALL ベース ノーマル
★	ロックン3	99,999,990	SAI	ALL キーボード 1096コンボ（オールパーフェクト） ライブ・ニコース
3	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,091,000	NBM-武奇	ALL 牙刀
4	ロックントレッド2	54,109,140	GALM	ALL キーボード ノーマル
★	上海真的武勇（楼閣上海）	172,800	HAP-善通寺（1時間38分所用）	13面 1面スタート

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,996,700	トヨカズ	ALL ほたる
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,841,900	AHE	ALL ロック
3	バカバカパッションスペシャル	1,901,420	TA2	ALL 89-87-92
4	バカバカパッション2	3,190,365	XLT	ALL シルバーチップ 92-93-93
5	プレヒストリックアイル2 原始島	42,916,500	ラスボス	ALL 2号機 BOMB×3

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜2	16,404,100	St.雅	ALL Ⓖ
★	パワースマッシュ	4,352,493	A-BOY	ALL
3	デッドオアアライブ2（ティナ）	2'37"65	ひまひま星人MSV	ALL Ⓖ
4	ストライカーズ1999（F-4）	3,019,300	10万落ち AXIOM-H.Y㊛	ALL 連付 残3 B8 1周119万
5	ギガウイング（雷迅）	231兆5346億6551万7470	SDD-JBS	ALL 連付 6ボス120秒

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,345,200	佐助	ALL M×6 グリフォンマスク
2	Mr.ドリラー（500m）	375,465	FAD-YUK	ALL 連付
3	Mr.ドリラー（1000m）	878,535	FAD-IDA	ALL 連付 1ミス
4	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	121,436	Y・T	ALL LV128 ペットショップ
	セガテトリス	1,887,964	サイクル野郎	ALL

ゲームセンターパスカル大福店

岡山県岡山市大福134-4　☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX2ndスタイル（ディスコ）	4,388	XY	
2	ビートマニアⅡDX2ndスタイル（テクノ）	4,476	XY	
3	ビートマニアⅡDX2ndスタイル（DJ TAKA）	3,761	もえ～	
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3,108,100	FU.	ALL 牙刀
5	Mr.ドリラー（1000m）	946,700	ほえもえ	ALL

ゲームプラザ キューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（X-36）	3,293,300	SYG-MIYA-HAR	ALL 残3、B×9
★	ストライカーズ1999（F-22）	3,153,500	SYG-D.!	ALL 残3、B×9
	ストライカーズ1999（F/A-18）	3,081,300	SYG-中野龍三	ALL 残3、B×9 ラスボス 16連射
	ドラムマニア（リアル）	78,833,440	SYG-たっきー	サンダー、Gr.5個
★	バトルガレッガ（チッタ）	15,619,260	ブー太郎記念！ SYG-あずきちゃん	ALL 連付 5面クリア時 1079万

ハイスコアFAQ

アルカディアHPに寄せられたハイスコアに関しての質問とその回答です。

Q 個人申請のスコアが複数ある場合は付属の専用葉書だけでは足りなくなってしまいます。この場合はどうすれば良いのでしょうか？

A 2通目以降の申請に限り、官製ハガキもしくはFAXでの申請を受け付けています。
ただし、本来アルカディア付属のハガキを利用していただくのは、事務手続き上の事故を極力無くすためのものですので、申請数が2通を越す場合に限って官製ハガキやFAXをご利用ください。

Q 「ハイスコア全国集計」の集計に関する質問・意見等は電話では受け付けていないのでしょうか？

A 現在、アルカディア編集部では電話による受付体制がありません。そうした電話によるお質問にもお応えしていくべきだとは思いますが、まずはメールによるお問い合わせ形式をとらせていただいております。

Q なぜEメールでの問い合わせなのでしょうか？

A まず、上記に記した通り、編集部内部の体制の問題があります。そして、これは以前からの反省点を改善する意味でもEメールによる問い合わせを開始いたしました。
電話でのお問い合わせにはリアルタイムで返答できることが利点ですが、すべてのお問い合わせに即答できるわけではありません。このように、複数回の電話応答を伴うことや、担当者が1人のため、1つの電話に出ていると他の方とお話できないなどからも利便性がいいとは言い切れませんでした。
また、電話の場合は聞き違いが生まれたり、発言に関する記録がないため起こりうる事故も少なくないでしょう。
物事を正確にとらえるための質問やお問い合わせですので、そうした問題を改善すべく、まずはメールによって的確に返信していくことを心がけていくために、Eメールでの利用をお願いしております。

CAUTION

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

※次回とは4月9日集計締め切り分のことを指します。

『最新ゲームについて』
3月20日集計分から追加されたルール

●サイヴァリア
次回から集計します。

●ビートマニアコンプリートMIX2
ハードコース、エキスパートコースのテクノ、ダンス、スクラッチの4部門で集計します。次回からはエキスパートコース全部門を集計する予定です。

●グレート魔法大作戦
全キャラ合同で集計します。次回からキャラ別集計を開始します。

●アクアラッシュ
練習、初級、上級、エンドレスの4部門で集計します。エンドレスモードはプレイ画面でしか確認できないので注意してください。

●ロードランナー ザ・ディグファイト
とことんモードのタイムで集計します。旧バージョンとBバージョンは別集計する予定です。

●ダンシングステージ フューチャリング ドリームズカムトゥルー
ベーシック、トリック、マニアックの3部門で集計します。

●スポーン
ボスアタックモードのタイムで集計します。キャラ別集計は行ないません。

●デッドオアアライブ2／デッドオアアライブ2ミレニアム
タイムアタックモードでキャラ別に集計します。サバイバルモードの集計も開始します（サバイバルはキャラ別なし）。旧バージョンとミレニアムバージョンは同じタイトルとして扱い、合同で集計します。

●餓狼 MARK OF THE WOLVES
キャラ別で集計しますが、コマンドで出現する隠れキャラは集計しません。また、サバイバルモードの集計は行ないません。

『既存のゲームのルール（一部）』

●セガテトリス
モード別集計はありません。

●ストライカーズ1945プラス
機体別集計はありません。

●パワースマッシュ
キャラ別集計はありません。

●ストライダー飛竜2
スコアで集計します。クリアタイムの集計はありません。

●ロックンメガセッション
部門別集計はありません。

●ダンスダンスレヴォリューション Solo 2000
4パネルと6パネルの2部門で集計します。

●クエストフォーフェイム
ドラム、ギター別集計はありません。

●ロックン3
部門別集計はありません。

●パカパカパッションスペシャル
部門別集計はありません。

●アウトトリガー
部門別集計はありません。

●チェンジエアブレード
機体集計はありません。

●ポップンステージex
部門別集計はありません。

●サンバDEアミーゴ
部門別集計はありません。全曲コマンドを使用したスコアも集計対象となります。

●ダンスダンスレヴォリューション3rdMIX
ノーマルとSSRの2部門で集計します。

●ビートマニアⅡDX 2ndスタイル
隠しコースを含むコース別で集計します。

●トイファイター
キャラ別集計はありません。

●ダンシングステージT.K.D.
ベーシックとトリックの2部門で集計します。

ハイスコア全国集計　前回のお詫びと訂正

前号、ハイスコア通信欄にて店舗名の間違いがありました。店舗スタッフの方々およびプレイヤーのみなさまに多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

■モンキーハウス本館
誤　モンキーハウス本店
正　モンキーハウス本館

■アミューズメントランド　ケンタゴン
誤　兄妹店のキョンタンゴ
正　兄妹店のキョンタゴン

アルカディアvol.1で掲載いたしました8月22日集計分の「ザ・キングオブファイターズ'99」のスコアに関しまして、愛知県のハイスコア集計店「ゲームプラザ　イエローハット」のSDR-えくすたあ氏が8月9日に出された792点が全国1位であるということがわかりました。

ここで訂正させていただくと共に深くお詫び申し上げます。

ハイスコア募集集計店

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。掲載希望の店舗さまは

○住所
○連絡先（TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR分
を官製ハガキに明記して下記の宛先までご応募ください。ご応募お待ちしています。

■宛先
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部
「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディアvol.5掲載用）は
4月9日（日）
までに出されたスコアで、
4月17日(月) 消印有効です

アミューズメント ラージ
福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F　☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3,060,100	ALS-JOKER	ALL　同付 ほたる　カイン有
2	ビートマニアⅡDX2ndスタイル(ティーヴ)	2,448	GORI 来店記念	ALL 1163-122-4-0-2
3	ビートマニアⅡDX2ndスタイル(ドラムン)	2,929	USA	ALL 1229-465-105-7-38
4	ビートマニアⅡDX2ndスタイル(ディスコ)	3,977	YST-すみれ姫	ALL 1785-407-79-7-47
5	ビートマニアⅡDX2ndスタイル(テクノ)	4,318	YST-すみれ姫	ALL 1920-478-29-1-17

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3,492,300	ヘレティックさきお	ALL　同付 ほたる
2	ストライダー飛竜2	13,837,000	AAZ	ALL　連付 Sランク
	Mr.ドリラー(500m)	378,625	TOR	ALL　連付
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,253,200	クリアしただけ 柾木	ALL　連付
★	ストリートファイターEX2(カイリ)	3,338,100	人の言うことは聞いてみるもんです。BBC	ALL　連同付 シャドウ108万 爪×4

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2(エレナ)	4'15"90	Mr-AZX	ALL
2	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL 吉光・ジュリア
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	539	Mr-AAA	ALL
4	スティープ・スロープ・スライダーズ	65,015	Mr-D・T	ALL
5	カプコンスポーツクラブ	867,100	Mr-JPG	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライダー飛竜2	22,469,000	フセイン♥	ALL　連同付
2	餓狼 MARK OF THE WOLVES	3,537,400	ゼルナム族	ALL　同付 ジェニー
	プレヒストリックアイル2 原始島	89,985,400	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊗	ALL　連付 前方集中型
4	ストライカーズ1999(X-36)	3,235,100	まさにHTR！INDICK-KBN	ALL　連付 残3　B9
★	ファイティングレイヤー(鉄雄)	2,449,000	八島聡美強化期間中 TTM	ALL　連同付

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	ストライダー飛竜2	12,408,700	EXR	1c　ALL 連なし
2	パカパカパッションスペシャル	1,971,200	処理落ちしすぎ 全部上級　DSY	1c ALL　マニアック 89、91、93
	Mr.ドリラー(500m)	366,405	新小岩の皆様に感謝 某レコードコレクター	1c　ALL　5'22 連なし、腕なし
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,784,700	ウーキーMST	1c　ALL ノーミス　B×3
5	グラディウスⅣ(6番)	1,591,000	ハタダ	3-6　連なし

ホワイトハウス箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア5thMIX(ナグレオ)	2,738	EGA	ALL
2	ビートマニア5thMIX(スレイク)	2,638	EGA	ALL
★	ビートマニア5thMIX(アナザー)	3,737	EGA	ALL
4	パカパカパッションスペシャル	2,005,210	上"	ALL 90-92-94
5	航空騎兵物語	1,155,700	Tobby	ALL　連付

ゲームスポット フォーカス
大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジ）	136,579	真生F友会ACE-K あと10000点	ALL　連付　Lv128 ペットショップGOD
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリー）	6,162,200	真生F友会ACE-K ギリギリッ！	ALL　連同付　Px4 Dx6　ヴァニラ・アイス
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	2,284	1チーム目にかうんた あすとっぷ　JYO	[illegible]
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,580,600	ほたるブニもえ連合会長DUO（16才）	ALL　同付　5万×8 てきとー　ほたる
5	ぐわんげ（柊 小雨）	30,108,333	ギガからの使者 あぅあああ	[illegible]

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア	42,477,940	㊙長	ALL　ノーマル フルコンボ、Px23本落ち
2	パワースマッシュ	3,158,458	おさなづま最高㊛	ALL カルロス・モヤ
3	パカパカパッションスペシャル	2,004,350	KAZ	ALL マニアック
4	餓狼 MARK OF THE WOLVES	2,116,000	㊙長	ALL ジェニー
5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	1,951,100	㊙長	ALL フリーマン

GAME CENTER MAP

コンパネかついだ渡り鳥シリーズ

担当
樋口宏探検隊・
楓太郎&ひで
(定員2)

時代とともに、ゲーセンも常に変わっていく。2000年の池袋ゲーセンは音ゲーを大量収容するきらびやかなプレイスに変化を遂げた。そんな池袋の夜は自然と音ゲー上級プレイヤーが集結、汗と涙が飛び散るフラッシュダンス状態になるぞ。地方から音ゲー遠征に来る者は抑えておくべき、オデッサに園る一大拠点だ。

◎第三回　池袋侵攻計画発動(費用5000)

スコ[illegible]地獄へ接続
池袋プレイランドラスベガス

- 豊島区西池袋1-22-4
- 03-3982-1817
- 営業時間：10:00～25:00
- 店の売りだっ!「ドラムマニアのメンテナンスは他店に負けない自信アリ!　その他、基板ゲームにも気を遣ってます」
- 読者へ一言「モーニングサービスは大変お特です!　ぜひ遊びに来てくださいね　」
- 編集部VIEW「ハイスコア集計店なので、スコア遠征者は敷居を跨いどこう。店先の自転車置き場の確保が大変かな」
- http://member.nifty.ne.jp/ITI/

メダル&ウエス[illegible]ン
ゲームファンタジアDEN池袋店

- 豊島区西池袋1-24-4　いわたビル1F
- 03-3985-4113
- 営業時間：10:00～25:00
- 店の売りだっ！「メダルゲームの専門店。大人の遊び場」
- 読者へ一言「本気でメダルゲームを遊び倒したいのなら、ぜひ当店へ」
- 編集部VIEW「趣向を凝らしたイベントが盛り沢山。詳しくはホームページで」
- http://www.sigma.co.jp/den/

西口で一、二を争う[illegible]数
ゲームファンタジアシグマ1店

- 豊島区西池袋1-33-2　シグマ池袋ビルB2～4F
- 03-3983-3561
- 営業時間：(1,2F) 10:00～24:55 (3F) 10:00～23:45 (4F) 10:00～23:00 (B1F、2F) 10:00～24:45
- 店の売りだっ!「B2Fから4Fまで各フロア特色があるゲームのデパート。親しみやすい従業員がお待ちしております」
- 読者へ一言「4Fのシグマジャックポットクラブは時間制メダル使い放題の新システムです。レトロビデオコーナーは定期的にタイトル変更しております」
- 編集部VIEW「音ゲー目当てで通える。レゲーは空手道」

地下[illegible]から徒歩0分!?
ゲームマ[illegible]

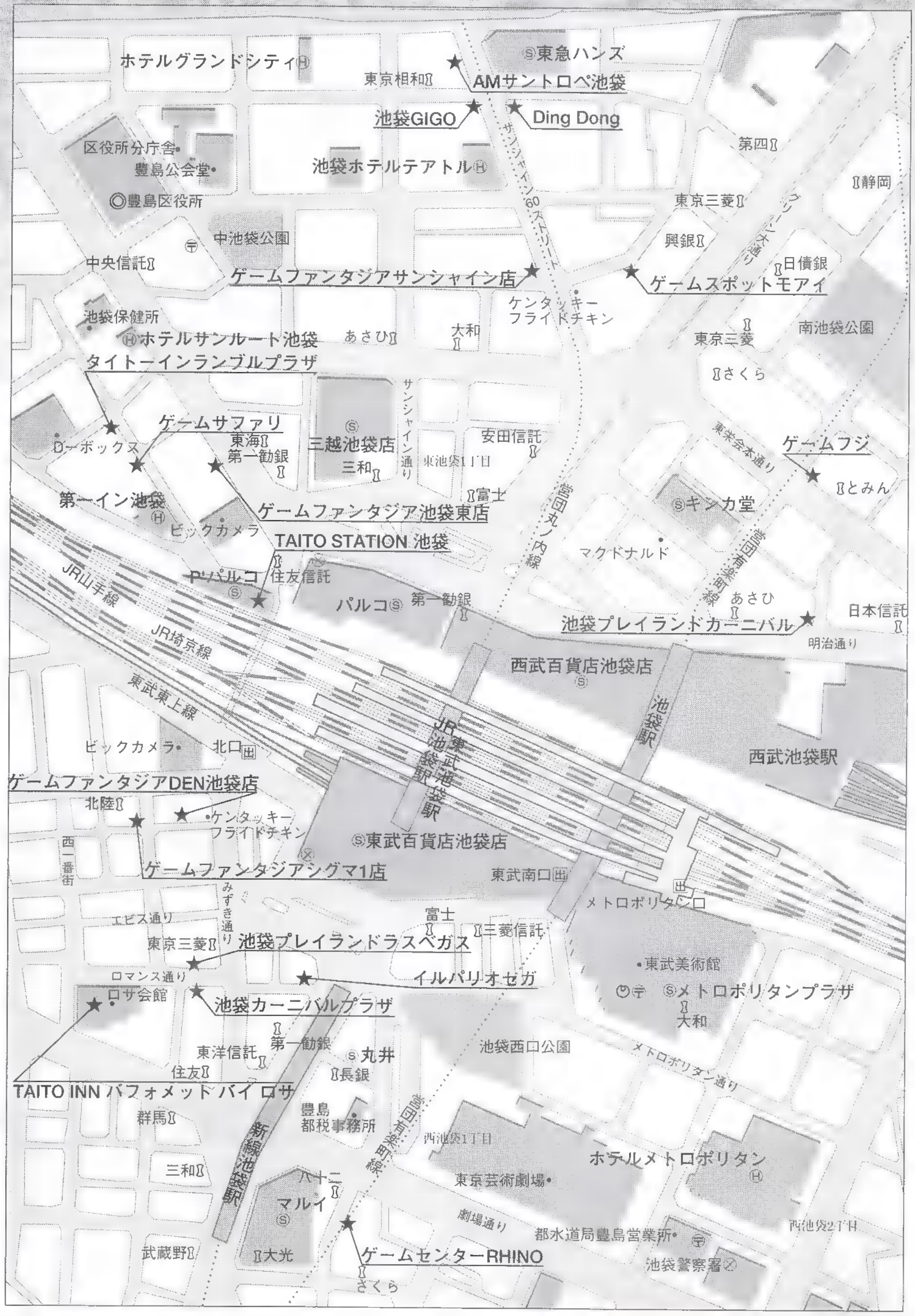
- 豊島区南池袋2-26-7　城北ビルB1、1F
- 03-3985-6841 (12:00～17:00)
- 営業時間：10:00～23:50
- 店の売りだっ！「新製品はもちろん、プライズ機には特に力を入れてます。景品は大型店に負けない自信あり！」
- 読者へ一言「B1は地下鉄39番出口より直通!!　DDRも100円1PLAY。雨が降ろうが槍が降ろうがへっちゃら♡」
- 編集部VIEW「看板は諸事情によりセガスター。駅入口直結なので終電ダッシュ成功率高し」

[illegible]ウンド[illegible]ンスに技あ[illegible]
池袋プレイランドカーニバル

- [illegible]区南池袋1-21-2　ヒューマックスパビリオン南池袋2F
- 03-3987-1511　●営業時間：10:00～23:50
- 店の売りだっ!「音楽ゲームへのこだわりとして、外付けスピーカーによる音響設備の良さで、初心者からマニアまで迫力あるプレイができます」
- 読者へ一言「池袋駅東口(無印良品館の前)から5分のところにあります。各種ゲーム機取りそろえていますので、お気軽にお立ち寄りください」
- 編集部VIEW「ポップン、パカパカのファンは寄ってみよう」
- http://member.nifty.ne.jp/ikeka/

パチャ[illegible]ト全開
イルパリオセガ

- 東京都豊島区西池袋1-19-1
- 03-3983-2221
- 営業時間：10:00～24:00
- 店の売りだっ!「当店ではスパイクの4台通信が稼働しております。対戦スポーツも熱く、台数的にも充実しています」
- 読者へ一言「ゲームが苦手な方も、バリバリのゲーマーの方も楽しめるお店です」
- 編集部VIEW「アクションのスパイダーマンが置いてある。さすがはセガ!?」
- http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/



ゲー事典　池袋といえば、巨大ゴリラのオブジェで有名なサンシャイン60のゲームセンターゴリラ。さっそく行ってみよう。昔は模擬試験さぼって遊びに行ったものだが……あれ、ないぞ？受け付け嬢様、ゴリラは何階でしたっけ？　「ゴリラは昨年5月に当ビルから退店いたしました」古き良き時代はこうして忘れられてゆくのか。俺は覚えていたい。

池袋ゲームセンター

アイコン野郎マクガイバー

（テーマ曲）バ〜パパパッパパ〜。ミネソタの格言に曰く「子供にはカルアミルクを、そしてゲームセンターにはアイコンを」

対戦格闘　音楽ゲーム　大型筐体　プライズ　メダル　ビリヤード　プリクラ

店先の馬が目印
ゲームファンタジアサンシャイン店



- 豊島区東池袋1-14-4　シネマサンシャイン1〜3F
- 03-3971-9601
- 営業時間：(1F) 10:00〜24:55 (2F)10:00〜24:50 (3F) 10:00〜24:45
- 店のウリだっ！「シグマの中で一番の大型店！　メダルゲームの台数はどこにも負けません。また、景品の品揃えも流行や人気のある物を一番早く取り入れております」
- 読者へ一言「池袋でお馬さんのあるお店といえば当店！」
- 編集部VIEW「ゲーマー同士の待ち合わせに最適。そのまま中で遊べるので使える」

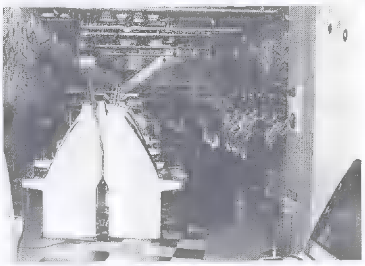
池袋最大クラスのアミューズメントパーク
池袋GIGO



- 東京都豊島区東池袋1-21-1
- 03-3981-6906
- 営業時間：10:00〜25:00
- 店のウリだっ！「日本一の規模を誇るセガのアミューズメント施設であり、ロケテストがいち早く体験できます」
- 読者へ一言「常に旬のゲーム大会が目白押し！　大型店ならではのイベントを、こまめにチェックしてください！」
- 編集部VIEW「地下の対戦フロアなら好敵手に不足することはないだろう。5Fにはダービーオーナズクラブが2セットもあるのう」

http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/ike-gigo.html

リーズナブルな50円池袋ゲーセン
ゲームセンターRHINO



- 豊島区西池袋3-30-11
- 03-5992-1898
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店のウリだっ！「1Fは大型物をB1Fは基板物になっています。立教生御用達の店」
- 読者へ一言「池袋で数少ない、ビデオ筐体50円でやっている店です」
- 編集部VIEW「クラブのような地下の50円ゾーンはバラエティに富んだ品揃え。対戦も盛んだ」

虎ロボで飛竜ごっこ
AMサントロペ池袋



- 豊島区東池袋1-29
- 044-221-1791
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店のウリだっ！「人気、話題ゲームの豊富さは日本でも屈指といわれてます。店舗のシンボル、入り口のアムールトラロボは池袋の新名所として有名です」
- 読者へ一言「東急ハンズ前の総合ゲーム施設です。ゲーム大好きなマニアな方にも十分満足していただける施設です」
- 編集部VIEW「店員さんの対応がギガ丁寧。ロケテストの早さと、店内の筐体数の多さがサントロペの味といえるだろう」

ひで隊員「タイチョォ〜、いろいろありましたね池袋の〜」
柵隊長「うむ。特に**エビラ**の合成写真を作ろうと戯れに**エビキャッチャー**やってホントに**獲れた**とかな（往生しかけ）」
ひで隊員「ビニール袋にエビ入れて取材するのは**ボク**もカアイソウ〜、**エビも**カアイソウ〜」
柵隊長「主よ、**罪なきエビ**達に来世での幸福を与えたまえ」
ひで隊員「とかいって隊長、先月号でエビ記事**書いて**んじゃ〜ん」

本社名はアイモ
ゲームスポットモアイ

- 豊島区東池袋1-12-15 近代BLD2 1F、B1
- 03-3590-9151
- 営業時間：10:00〜24:00 金・土・祭日前10:00〜25:00
- 店のウリだっ！「音ゲーALL100円（新作も全部）。プリクラコーナーが男子禁制（カップルはOK）で安心」
- 読者へ一言「音ゲー200円の時代は終わった！　今は100円の時代」
- 編集部VIEW「基板物を排除した音ゲー専門店。夜はダンス人でごった返してます」

ビリヤードフロアは重要資源
タイトーインランブルプラザ

- 豊島区東池袋1-42-19
- 03-5992-5484
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店の売りだっ！「音楽ゲームがタイムサービス中は全台100円（新作も入荷初日から）」
- 読者へ一言「アルカディア3号持参で来店された方には、もれなく当店のサービスチケットをプレゼント！」
- 編集部VIEW「ドラムマニアがクリアできたよ！　イージー万歳」

UFOキャッチャーが50台以上！
Ding Dong

- 東京都豊島区東池袋1-22-12
- 03-3982-4349
- 営業時間：10:00〜25:00
- 店の売りだっ！「池袋地区最大規模のプライズ機設置店。とにかく景品が取りやすい。薄利多売で営業しています」
- 読者へ一言「常時120種類以上の景品を用意しております。景品の種類と取りやすさは、他の店には負けないと思います」
- 編集部VIEW「プライズの量で、音ゲー100円、ビデオは50円なのがありがたい」

2000年も50円でWAO
ゲームサファリ

- 豊島区東池袋2-74-6　パチンコやすだ2F
- 03-3981-2544
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店の売りだっ！「ゲーム1play50円（大型、プライズは除く）、ジュース50円、EASY設定たくさんです」
- 読者へ一言「ニューゲームからレトロゲーム（リクエスト随時受付）まで多数の品揃え。ぜひ一度、御来店くださいませ」
- 編集部VIEW「レトロゲームリクエストの豊富さにうっとり。三国戦紀スーパーヒーローズが大画面で遊べる」

イラストコーナーも盛況!
TAITO STATION 池袋

- 豊島区東池袋1-107 P'パルコ1F・B1
- 03-5391-8501
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店の売りだっ！「最新ゲームがバッチリ！　ぜひ来てください」
- 編集部VIEW「サイキック2012の対戦相手を求めるならココ。ノートもサイキ専用があるほどだ」

大型筐体がところせましと並ぶ
TAITO INN バフォメットバイロサ

- 豊島区西池袋1-37-12
- 03-3982-1270
- 営業時間：10:00〜25:00　ビリヤードは金・土のみ22:00〜5:00まで営業
- 店の売りだっ！「最新ゲームからビリヤードまで揃っています」
- 編集部VIEW「プライズの内容が多いので、景品狙いならまずココ」

アダルトムード爆裂スポット
ゲームファンタジア池袋東店

- 豊島区東池袋1-41-4 池袋とうきゅうビル1〜2F
- 03-3980-5404
- 営業時間：（1F）10:00〜24:00 （2F）10:00〜23:50
- 店の売りだっ!「無料ソフトドリンクのタイムサービスがある2階メダルゲームフロアは、デートスポットとしてオススメ!」
- 読者へ一言「スポーツゲームの腕自慢は1階で。メダルゲームの腕自慢は2階でお待ちしております」
- 編集部VIEW「プライズが取りやすい初心者向けの穴場」

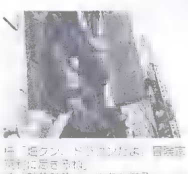
バーチャの対戦が熱い！
池袋カーニバルプラザ

- 東京都豊島区西池袋1-21-13　南蛮ビル1F
- 03-3986-2060
- 営業時間：10:00〜24:00
- 店のウリだっ！「当店で人気ナンバー1と言えば、やはりバーチャファイターですかね。バーチャの盛り上がりに関しては池袋1だと自負しております」
- 読者へ一言「ゲームメインの店ですが、スポーツゲームも充実しています。池袋へ来た際はぜひ御来店ください」
- 編集部VIEW「コミックビームの柴田亜美先生のマンガにも載っていた店。遠征人は夜行くべし」

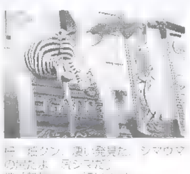
月末スペシャル!! フクロに幻のアレを見た!!

柵口探検隊 壊滅

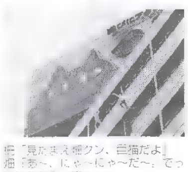
池袋にはアニマルが多い、そこはさながら都心の秘境。自称、村一番の冒険野郎・柵口宏隊長は、助手の動物大好き・畑ひでのりとともに調査に向かうのだった。



柵「畑クン、ド[illegible]だよ。冒険家[illegible]」
畑「[illegible]　ボクも[illegible]たら」



柵「畑クン、凄い発見だ。シマウマの[illegible]だよ、[illegible]」
畑「隊長ぉ〜、速いよ[illegible]」



柵「見たまえ畑クン、巨猫だよ」
畑「あ〜、にゃ〜にゃ〜だ〜。でっかいなサミ〜猫ぉ〜」



畑「あぁぁ〜、隊長ヘゥルゥフ〜」
柵「死んだフリ。死んだフリだよ、畑クン！」

ゲー事典　昼飯代をいかに安くあげ、ゲーム代に転換するかは学生プレイヤーにとって永遠の課題。というわけで、池袋のオススメ飯所「マクドナルド池袋東口店」を紹介しよう。知る人ぞ知る洋風ハンバーガー専門店（！）で、常にメニューのなにかしらを半額にしていないと気が済まない粋な店だ。ユタ州では「マクダナウド」と発音。

ゲームセンターイベントリスト

東京都

●ゲームファンタジア シグマ1店
豊島区西池袋1-33-2シグマ池袋ビルB2〜4階　03（3986）1720
4/1〜4/15　終日　クレジットサービスキャンペーン　◆アルカディア持参の方に、2クレジットサービス致します。(1冊に付き1回のみ)

●池袋GIGO
豊島区東池袋1-21-1　03（3981）6906
毎週土曜日　18:30〜　オラタンランキングバトル　◆毎週の大会結果でポイントを累積。店内に順次掲示していきます。
4/16　15:00〜　サンバDEアミーゴ大会「マラカス・ア・ゴーゴー」◆得点よりも、いかに場を沸かすかを競う大会。

●AMサントロペ池袋
豊島区東池袋1-29　044（221）1791
未定　ダービーオーナーズクラブ大会　◆詳細は未定。

●ゲームサファリ
豊島区東池袋2-74-6パチンコやすだ2F　03（3981）2544
4/8　17:00〜　スト」3rd大会

●池袋プレイランドラスベガス
豊島区池袋1-22-4　03（3982）1817
4月中　10:00〜14:00　モーニングサービス　◆各種ゲーム残機数UP・対戦本数UP・イージー台・1コイン2クレジット台などランダムで多数アリ。
4月中　10:00〜14:00　音ゲープライスダウン　◆ドラム＆ギタフリ、1プレイ100円

●ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03（3620）4873
4/2　14:30集合　オラタン大会
4/23　14:30集合　パワースマッシュ大会　◆テニス最高!!　アンスコ最高!!
4/29　14:30集合　マーヴルvs.カプコン2大会　◆2000年1番の格闘ゲームだ！　当日参加OK。

●池袋プレイランドカーニバル
豊島区南池袋1-21-2ヒューマックスパビリオン南池袋2階　03（3987）1511
4/1〜末日　10:00〜23:50　春だよ全員集合　◆新機種入荷によりバラエティー豊かなメダルイベントを開催。更に新入生、新入社員には特典も!!

●ビートライブ
町田市森野1-37-8今村ビルB1　042（710）0508
4/2　14:00〜　第1回DOA2Mタッグバトル
4/9　14:00〜　第5回ソウルキャリバー3on3バトル
4/16　14:00〜　第4回鉄拳TT3on3バトル
4/23　8:00〜　2000東京ベイエリアカップVOL.3
4/29　14:00〜　第3回ストⅢ3rd3on3バトル
4/30　14:00〜　第5回ストZERO3 3on3バトル
◆土曜隔週で鉄拳TT/ストⅢ3rdのランバトやってます。ジモティ重視。各大会のビデオはテロップ入りで安価販売中。詳細はHP上で。
http://www3.justnet.ne.jp/˜beat-tribe/

●TILT神保町
千代田区神田神保町2-14-4　03（3262）2823
4/2　10:00〜23:30　これ、最後まで見てねー　◆ゲイングランド・極パロ・ストライカーズ1999・大魔界村・グラ2等掟破りの台独占OK!　フリープレイ。
4/9　10:00〜16:30　新入生歓迎イベント（前）　◆全格闘ゲームフリープレイ。誰の挑戦でも受ける。
4/16〜20　14:00〜19:00　新入生歓迎イベント（後）　◆先着100名様に時計プレゼント。生徒手帳等証明できる物持参。
4/23　10:00〜16:30　月末恒例イベント　◆電車でGO!3通勤編・ドラムマニア2。1プレイ100円初心者歓迎。

●池袋カーニバルプラザ
豊島区西池袋1-21-13南蛮ビル1F　03（3986）2060
平日　終日　100円2プレイサービス　◆ジャンル日替わりで、100円2プレイの台を設置。

富山県

●タイトーイン高岡店
高岡市宮脇町1004　0766（26）8606
4/30　10:30〜12:30受付　13:00〜15:00大会　第1回ぷよぷよ通大会　◆参加料100円。前日受付有。フリープレイ12:00〜12:50まで。

福島県

●ゲームセンターチェリオ
郡山市田村町徳定字下河原77-4　024（943）5552
4/8.22　16:00〜　ストⅢ3rdランバト　◆ランバト開始2時間前より3rdをフリープレイとしています。参加費はお一人様100円です。

滋賀県

●遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077(562)0428
4月上旬　終日　祝・御入学　◆プリクラサービスで1プレイ200円になります。
毎月最終日曜日　16:30　バーチャロンオラタン　◆みんな来てね。

長野県

●プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263（35）6744
4月上旬　未定　ストⅢ3rd3on3Vol.11　◆10回で区切りを迎えた3rd大会装いも新たに復活。

静岡県

●ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F＆B1　048（521）7821
4/2　19:30〜　第4回ビートマニアⅡDX大会　◆課題曲アリ（2曲）
4/2　18:30〜　第16回バーチャロンver5.4大会　◆シングルマッチ

千葉県

●八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047（485）2235
4/9　16:00〜　格闘ゲーム大会　◆内容は当店にて
4/22　21:00〜　ゲームの日　◆1時間300円でゲーム場を解放25時まで
4/23　16:00〜　格闘ゲーム大会　◆内容は当店にて

愛知県

●ゲームプラザトンガ王国
名古屋市中村区則武1-16-8　052（452）0304
4/2　14:00〜　ティンクルスタースプライツ大会　◆恒例の大会第8回です。
4/9　11:00〜　ストZERO3大会　◆主催：電脳雑技団

情報募集

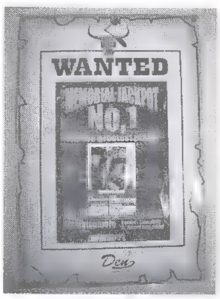
この欄に[illegible]ゲーセン[illegible]イベントを企画して決まったもの、掲載を希望される店舗は、お店の名前、住所、連絡先、イベントの日時、名称、内容もしくはコメントを明記し、4月7日必着で「ゲームセンターイベントリスト係」まで。Eメールでも OK。ジャニー系の美形店員と王族の漂うカリスマゲーセン店員の情報は「カリスマ堂」までよろしく。



掲載されているイベントの情報は、すべて予定されているものですので、変更される場合もあります。

メダルゲーム専門店

ゲームファンタジアDEN池袋店



こいつがDENで1番大当たりを決めた男だ。店内手配中。



店員さんのサービス良すぎ。テキサスでも生きてゆけることだろう。

「ウエスタンゲーセン出現」、との報を受け取材班は池袋に急行した、馬で。

噂の『ゲームファンタジアDEN池袋店』の正門をくぐろうとした二人は、いきなり西部劇的洗礼を浴びた。

自動ドアのすぐ内側に西部劇風のスイングドア。脇にはなんとサボテン（プラスチック）も存在。

「カタカタ（カリスマ測定音）……1万8千カリスマというところですね」

キィと軋む蝶番の音を聞きながら、店内に入る荒野の二人。やはり西部劇のお約束で、トランプに熱中する客どもが、ジロリと二人を睨み付けたりとかいうイベントが。

「いらっしゃいませ！（ｂｙ店員）」

意外に気さくな感じ。しかし、店員さんの制服がジーンズとデニムシャツで統一されていてウエスタン度高し。

その後、メンバーズカードの無料作成、ポイントの秘密、ポップコーンの謎など、店員さんの説明ですっかりＤＥＮ通になった二人。一見さんにはとても親切な店であることが判明した。

さらにＤＥＮには特有の法則が働いている。例えば、メダルの単位はシグマであるとか、50シグマ分に相当するゴールドメダルが使われていたりする点だ。単にメダルゲームを並べただけでなく、店独自の世界観を付加したのがＤＥＮのセールスポイントと言えよう。そうこうしてる内に柵太郎が1000シグマをマーク。

「（シガレットチョコを吹かしながら）まあ、ひでさんもやってみてくださいよ。私のようにできるものならね」

「俺、こういうの下手なんだよね……あ、揃った」

「あばば！　ちゅうかアンタ、取材のプレイで2万5千枚当てるかフツー!!」

カリスマ堂

『ダイナミカ50』とは？

ゲームファンタジア サンシャイン店

我々カリスマ取材班は巨大な箱の前に立っていた。迷彩色に塗られたソレこそが全米で話題のコンバチカを小型化したカリスマ筐体『ダイナミカ50』。中身は鉄拳3が入っているのだが、コンパネにはやたらデカいスタートボタンとフットパネル等があるだけでレバーがない。

「これはどう遊べというのか？」

『オコタエ、シマショウ』

誰？　我々の頭に直接話しかけてくるのは？　ひょっとしてダイナミカ50、お前なのかい（ドク電波受信中）。

『ワタシハ、きゃりふぉるにあノ、ほろぶれっくす社（アメリカ陸軍の、ミサイル防衛システム計画に参加）デ開ハッサレタ、世界デタッタイチ台ノ、タイカンばとるげーむキョウタイ、デス』

「なぜそれが日本にある!?」

その瞬間、筐体両脇から放たれた光線が柵太郎のボディをスキャンしていく。

「溶ろけるぜハニー！」

「操作説明には5秒間静止しろとある。じたばたするなよ」

「何も変わりが……アッ！」

キャラセレ画面で柵太郎が右に移動すると、キャラカーソルが右に、左なら左に動くではないか。花朗でプレイ！

「パンチだ、さくたる！」

「花朗もパンチしてる〜」

「次はしゃがんでみろ。」

「しゃ、しゃがんでる〜」

そう、ダイナミカ50はセンサーでプレイヤーの動作を立体的にキャプチャーし、身体全体でゲームキャラを操作することができる斬新な筐体なのだ！　日本にあるのはこの店のこの一台のみ！

『ワタシノ、兄サントモイエル、こんばちか（二人用対戦可）ハ、あめりかデばりばり稼働中デス』

本場米国ではモータルコンバットを全身で表現していたりするのだろうか！

私的には、いつかこの筐体で将棋や4人打ち麻雀を対戦希望。ダイナミカ50最高！



右、左の連携を繰り出す柵太郎。



投げスカリポーズの柵太郎。

ゲー事典　イベント告知娘作者はひのえ工房長ひのえさん。AM業界の未来を憂う熱い男だ。多謝！　おセンチな人たちにはたまらないイラストがたくさんアップされているぞ。
URLhttp://www1.odn.ne.jp/˜cag96030/top.html



アジア産ゲームが今熱い！

ASIAN GAME INFERNO

〜亜細亜的電像遊戯大全〜

Text：C・LAN／田渕健康

亜細亜ゲーム大紀行

君はこれまでにゲームセンターの片隅から放たれる、悪戯に強烈な熱気、脳に直接響く混沌のオーラを感じたことはないだろうか？　デコゲーでないならば、それは大抵の場合アジア圏内で作られた外国産のゲームである。スマートで洗練された純粋培養の国産ゲームとは明らかに異なる、赤黒い瘴気漂う混沌の落とし子……操作性、難度、グラフィック等あらゆる要素が荒削りなのか尖らせたのか判別しがたい、時として不可解なゲーム性を我々に提示するアジア産アーケードゲーム通称「アジゲー」はこれまでゲーセンにひっそりと現れ、そのほとんどが長い時を置かすに消滅していった。幻の天然基板、筐台砂漠に突如現れる蜃気楼、それは儚き夢の断片か！　時間は一時の記憶など、あっけなくサラサラと流していく……だがしかし、これまでにアジゲーが存在したことは事実だし、現在も確実に存在している。アジゲーを知る人も知らない人も、我々と探索の旅を共にしてみようではないか!!

大陸からの風

アルタとIGS

最近、ゲームセンターを[illegible]かす新たなるムーブメントをご存知だろうか？　震源地の名は「アルタ&IGS」！　世紀末の到来とともに頭角を表しはじめた「アジアンパワー」の正体に迫る!?

アジアゲーム 獅子王争覇

規模の大きいゲームセンターなどで、聞き慣れないメーカーのゲームを見かけることはないだろうか？

日本のメーカーにはない、エキセントリックなセンスでまとめあげられたゲームたち。どこか懐かしい画面、妙に味わい深い色使いが我々の目を惹く……これこそが、今、話題の「アジアゲー」。アジア諸国一帯をターゲットに作られたインターナショナルなゲームたちである。

以前は小規模、とすれば個人輸入で国内に入ってきていた「アジ・ゲー」。最近は大規模な国内流通を果たすようになってきた。有名なところでは「三国戦記」や「中国龍」シリーズなどの名が挙げられ、読者諸君も一度は目にしたことがあるのではなかろうか。

この「アジアゲー」国内流通の仕掛け人にして急先鋒が「株式会社アルタ」である。我々は彼らの一見小さな[illegible]を構える「アルタ」を訪れ、現在、日本とアジア諸国のマーケットをつなぐパイプとしての役割を担う現在の状況を伺った。



これが[illegible]日本進出前線基地・[illegible]アルタだ

そんなんアルタ

株式会社アルタは、元々日本の基板を海外に輸出するディストリビューターとして活動を始めた。国内で払い下げられた中古基板を、アジア各国へと流通させるのが主な業務で、[illegible]韓国を始めとして、中国、台湾とアジアのほぼ全域をカバーしており、その市場はやみくもに広い。

しかも、アルタはただ「基板の輸出入」だけに終始しているメーカーではないのだ。海外のゲームを日本向けに調整し直して販売するのも、同社が担う仕事の一環である。ゲーム中のメッセージを日本語に変換したり、日本向けにインストカードを作ったり、[illegible]環境の違いに耐えうる工夫を凝らすため、[illegible]国内販売の前から日々努力を重ねているのだ。

話によると、特に[illegible]は「インストカードの作成作業」であるとのこと。基本的に、中国やアジア圏のアーケードゲームにはインストカードが付くことが[illegible]、メーカーが特別に資料を用意することもないという。

そこで、アルタのスタッフはストーリー作成のため、日本ではシステムやコマンド[illegible]を調べ上げることを余儀なくされているのだ。

インストカー[illegible]環境[illegible]海の向こうのゲーマーたちは、全てのシステムを自分たちで「[illegible]」していくのが[illegible]

[illegible]システム、[illegible]必殺技、全てが分からない状態でゲームを[illegible]、少しずつゲームの全体像を見定めていくことになるのだ。

インスト関係のことがフォローされた状態ではないと、お客が[illegible]くれない日本のゲームセンターとは、全く逆の環境と言えよう。

台湾の雄IGS

台湾や中国の市場においては「コピー基板」と呼ばれる違法基板が数多く出回っており、[illegible]現行の作品をそっくり模倣したひどい粗悪なものも後を断たない。

そんな中にあって、オリジナルゲームを製作し、健闘を続けるメーカーも少なからず存在する。その最たるものが、台湾に本社を構える「インターナショナル・ゲームズ・システム」、通称「IGS」である。

IGSは[illegible]ゲーマーから熱烈な支持を[illegible]、台湾のトップメーカーの[illegible]はトップクラスの[illegible]、アルタが提携しているのもこのIGSで、[illegible]「三国戦記」や「中国龍」もIGSの作品なのである。

台湾では今年の春から法律が改正されるのに従って、現在では制限されているゲームセンターの数が爆発的に増加すると見込まれている。

IGSは台湾ゲームセンター活性化の旗手として目されているだけでなく、アジア圏全体に渡ってコアなファンを増やしつつある。我が国にも「三国戦記」の味わい深いテイストにメロメロになったゲーマーが多数いるのではないだろうか。



日本国内に固定ファンも多い「三国戦記」。



IGSの名を日本に知らしめた出世作・中国龍。

アジアパワー 席捲の日

日本産のゲームにインスパイアされたアジアのゲームメーカーは、今やそれ以上のインパクトを持った秀作ゲームを世に送り出し続けている。

そこにあるのは「技術・アイディアの焼き直し」ではなく、お国柄や国民性が盛り込まれた「オリジナル」の作品であるのだ。

アルタとIGSは、今後とも日本国内でのゲームの販売を予定している。今のところはラインナップとして中国龍の続編や、2D格闘ゲーム「[illegible]」などが挙がっている。今年中にはシューティングの発売も検討しており、より一層の活躍が期待できる。もちろん、IGS以外のアジアゲームのメーカーによる日本進出にも、大いに期待したいところだ。

とにかくアジアゲームのバイタリティの濃さを分かってもらうには、四の五の言うより、実際にゲームを見て、触ってもらうのが一番手っ取り早いのだ。

IGS印のゲームを見つけたら、とりあえずコインを入れてみてほしい。そこには、国産のゲームには無い何かが、確かに流れているのだから！

見よッ！ これがアルタ&IGSのハイパーコラボレーションDA！

日本国内で発売されたIGSの名作たちをピックアップして紹介DA！　君はいくつプレイしたことがあるかなストライク。

中国龍シリーズ（I・II・III）





言わずと知れたロングヒットパズルゲーム。提示された麻雀牌を効率良く取り除くのが我らの使命だゾーっと。

三国戦記シリーズ





三国志を原作にした横スクロール痛快アクション。台湾を中心にメガヒット（本当）。現在、台湾では3作まで出ている。最新作は「風雲再起（スーパーヒーローズ）」で、4人同時プレイも可能だ。

本邦初公開！ コレがPGMシステムだ！

台湾のトップメーカー・IGSが開発したアジアの切り札がこの「PGM」システム也！　基本構成は「マザー基板＋ROMカートリッジ」で、マザー部だけでもOP価格にして4～5万円前後という驚威のコストパフォーマンスを誇る。基板の性能は、ほぼ2D専用に特化されて仕上げられており、そのグラフィックの精度たるや国内メーカーに引けをとることのない美麗さだ。



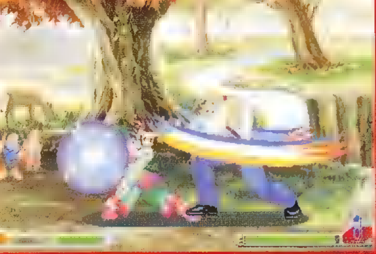
コレがマザー部分。真っ赤な機体がエースの風格を感じさせる。小型&軽量&安価の3大機能を兼ね備える。



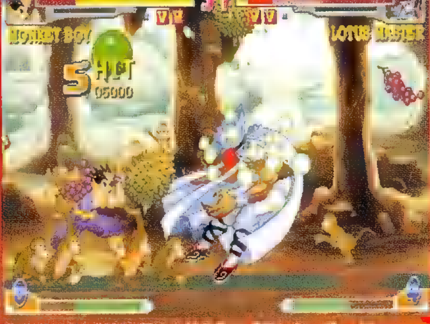
ロムカセットを装着した状態。大陸産の風格を漂わす荘厳な着装っぷりである。

ASIAN GAME INFERNO

本誌独占 超級公開！

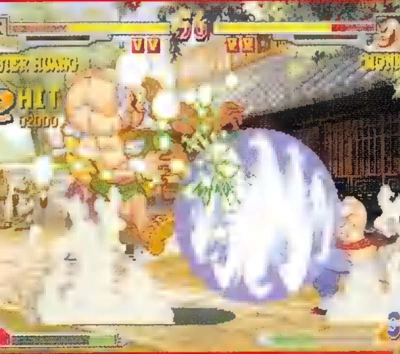


見てくれ母ちゃんこの描きこみを！
日本産のゲームにだって引けをとらねぇ！

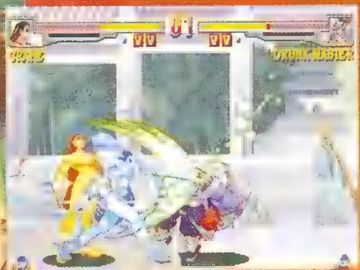


多数のサルを従えて猛攻を加えるは「モンキーボーイ」。
フルーツを投げまくる[illegible]

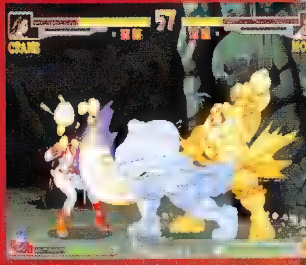




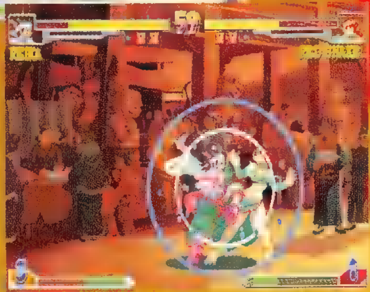
PGM基板の超絶パワーが生み出す美麗エフェクト！ これが期待せずにいられるか！



[illegible]



分身、奇襲、覚醒、不意打ちと、特殊なシステムてんこ盛り！ 使いこなせるかな!?



シンイーケンでの1人気キャラ、レイ[illegible]





[illegible]

IGSが放つ完全新作！

よーッ、オレの名はゴースト・キッグ。
情報メディアの飼い犬な日本読者のために、シンイーケンの秘密をちょこっとおしえたらぁ。このゲームに登場するキャラは全11人。オレ様を始めとして、どいつもこいつも濃い連中ばっかだ。さらに、ゲームの基本は3対3、言わば3ON3でやりあうって寸法だぜ。……おっと、誌面が尽きたみてえなんで、続きは次号だ！

やあ、日本のみんな！

私の名前はマスター・ファン。
このたび海を越えてやってきた驚天動地の新作格闘「形意拳（シンイーケン）」の主人公さ。
「形意拳」とは中国古来の拳法のことを指すというのは小学校の時に習ったよね。このゲームにはヘビ、サル、鶴といった生き物の形象模写を取り入れた拳法家たちがこれでもかといわんばかりに登場して、くんずほぐれつの大乱戦を繰り広げるんだ。
多彩な必殺技と必要以上に派手な超必殺技を引っさげて、もうすぐ君の家の近くのゲーセンにもニイハオしちゃうぞ。
ゲーセンで私の顔を見かけたら、つべこべ言わずにコインをいっこ入れてくれ！ 約束だ！







君は見つけたか!? 大陸の広さを感じ取れ!

東洋の神秘!! 幻のアジゲーたち

アジア産アーケードゲームはこれまでも国内に何作か発売されている。これが多くの人の目に触れることなく消えていった孤高のアジゲーたちだっ!!

アジゲー＝味ゲー? 奔放で破天荒、不敵と素敵は紙一重!!

これまでに[illegible]のように、ゲーセンの片隅にひっそりと置かれ、そして消えていったアジアゲームが時間の狭間に点在している。

ゲーム大国日本で[illegible]いったアジアゲーム……それらは[illegible]稚拙かもしれない。洗練されたシステムも万人が[illegible]バランスも、まして[illegible]新しい技術の痕跡もそこには[illegible]に映るかもしれない。

だがそこに[illegible]の混沌と熱気を[illegible]、貪欲な[illegible]がいる。そしてどこかノスタルジ[illegible]。ク[illegible]の一言で[illegible]は簡単だ。しかし、君はアジゲーを見つけても、プレイせずに心の中で切り捨ててはいまいか？[illegible]にアーケードで[illegible]、海外産ゲームが大ヒットした例は稀である[illegible]。

その根底には国民性[illegible]、ゲームに対する考え方の相違などがあることも否めないが、ことアジア諸国のアーケードゲームに関しては、[illegible]だけで判断したい。そういう時[illegible]はICS作品のように、[illegible]ズでもプレイし[illegible]後を[illegible]ではないか。

ここではこれまでに[illegible]たアジア産ゲーム・国産アジア向けゲームを[illegible]。プレイする機会があれば幸[illegible]コイツ1コ[illegible]よ！





キャラクターセレクト画面。どれを選ぼうか!?


アイテムを使用。[illegible]属性が合うと[illegible]



ガイアクルセイダーズ
1999／ノイズファクトリー

公式HP http://www.noise.co.jp

ノイズファクトリー社の横スクロール格闘アクション。5人のキャラクターから1人を選び、[illegible]、魔法の[illegible]効果のある属性アイテムの[illegible]さまざまなアクションを使い分けて奥行きのあるステージを進んでいく。

ガイアクルセイダーズは[illegible]ジゲーではなく海外向けの国産ゲーム。99年のAMショーにも出展され[illegible]製品版はシヨーバージョンからグラフィックが大幅にパワーアップ。[illegible]ゲーム自体の[illegible]も良く、これが国内販売されないのは実に惜しいと素直に思える作品。

国内にも[illegible]に基板が流れており、そのうち1枚が[illegible]イ・アミューズメントタワー[illegible]にある。[illegible]直行せよ！

ASIAN GAME INFERNO

アジゲーやるならここにいくのじゃ〜!!

国内アジゲー事情 inトライタワー

全国のゲーマーにとって秋葉の名所と化しているトライタワーでのアジゲー人気はいかがなものか？これが意外にも……。

幻の続編ジャッキーチェン2も絶賛稼動中!

アジゲーをいざプレイしてみたいと思っても現実問題それは難しい。国内シェアではアジゲーナンバーワンと目されるIGS製品ですらレアゲームの部類に入るだろう。

そこでレゲーや[illegible]ゲーなど、古今東西のさまざまなゲームが置いてあることで有名な秋葉原のトライ・アミューズメントタワーに伺ってみた。

我々の目に飛びこんできたのは三国戦記スーパーヒーローズ、ピスコの武蔵巌竜記、そしてガイアクルセイダーズ、さっきにカネコのジャッキーチェン2!!（それも韓国版）どれも珍品名品。これだけのラインナップが同[illegible]稼動しているお店は他にあるまい。特にジャッキーチェン2はガイア同様完全海外向けで、国内では販売されていない。

店長の鈴木智隆さんに伺ってみると、この4機種はどれもなかなかの人気で、そのゲーム目当ての常連もいるとのこと。中でもジャッキーチェン2は1Pプレイながら特に人気が高く、設置してある5Fではインカム上位機種という。

だがその人気は「秋葉原という[illegible]地柄が大きい」と鈴木さんはいう。トライタワーは毎日ゲームをしに来る常連よりも、もっとスパンの長い、週末だけの人や一見さんが

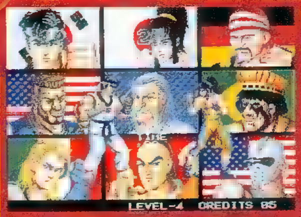

トライタワー 店長 鈴木智隆さん

ジャッキーチェン2の魅力を[illegible]語ってくれた店長鈴木さん。

アジアの秘情 ノイズファクトリーのガイアクルセイダーズは、一説によると全国に3件しか置いている店がないらしい。しかもそのうち1件は撤去してしまったとの噂。かなりのレアゲームであることに疑いの余地がないこのゲーム、取材に伺った3月9日の時点では、[illegible]と基板屋のトラ[illegible]のほうで売られていたのだ！ 値段は38Kなり。興味があれば問い合わせてみよう。



ファイトフィーバー
1994/VICCOM



個性[illegible]ブリのキャラクターセレクト画面だ！使用キャラはブラジルの雄GOLRIO。1択（ウソ）。

韓国製のネオジオ用対戦格闘ゲーム。プレイヤーキャラは9人。超必殺技も取り入れ、2D対戦全盛期の1994年に発売されたが、広く普及はせず。MVS筐体にごくごく稀に入っていた程度だ。必殺技がひたすら出しにくく、その[illegible]い[illegible]成[illegible]するとご褒美としてキャラクターの顔の下に必殺技が表示されるという計らいもあった。暫烈拳ライクなSEも妙に耳に残る。ラスボスは「空手健児」。日本を意識したキャラクターと思われる。

ステッガー1
1998/AFEGA/ビスコ



これ[illegible]英国代表レオナルドが操[illegible]トルネード機だ！


ドイツ[illegible]溜め撃ち[illegible]ショット。[illegible]力があ[illegible]



韓国AFEGA社製のスタンダードな2ボタン縦シュー。ボタンはショットとボンバー、一定時間強力なショットが撃てる溜め撃ちもある。ファンタジア系列を始めとして、けっこう出回っていたので見た人も多いことだろう。

ワーニング画面から自機選[illegible]けであることから[illegible]がパイロットの国籍は[illegible]、韓国、中国、ドイツというあたり、アジアを意識した形跡が見られる。2Pだと同じキャラでもアメリカやイギリスに変化するという、ユニ国対戦のワールドワイドな縦シューである。

難度は比較的良心的だが、中盤以降急に弾速が上がる。サブウェポンはボム一択だ。敵を倒しても得点が入らず、スコア計算要素は撃ち込みとアイテムのみ。

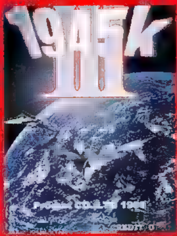
続編に当たる「戦艦」がいつぞやのショーに出展されていたが、販売はされなかったのだろうか？

1945KIII
1999/Promat


列車面。ボンバーの他にレベル別溜め撃ちももちろんあり。


メイン[illegible]ーはPアイテムで数[illegible]ワーア[illegible]


機体セレクト画面。ルーレットに隠しがいるかも!?



ヨーヨーマンアドベンチャー[illegible]皆さんにもすっかりおなじみ、Promat社の縦シューだ。タイトル、画面から分かるように[illegible]のストライカーズシリーズを強く意識した作りで、ゲームシステムはまったく同じ。[illegible]があまりにも意識しすぎたためか、諸処の事情で国内販売はされていない。実はここに掲載するのもはばかられるほどだ。

たがゲーム[illegible]方は決して粗雑ではなく、[illegible]るシューティングに仕上がっている。

タイトルから察するに1945Kシリーズの3作目のようだが、このシリーズ自体当然初耳。エンディングには本家ストライカーズを称える開発者のメッセージ[illegible]示される。

コリアンパワー日本進出の足跡

[illegible]放[illegible]落でスペイシーなアジアゲーは、実際に[illegible]作品を除けば、韓国のもの[illegible]を占めている。

[illegible]ロジックプロ（DEN[illegible]）[illegible]これはかなり[illegible]人気も高かった。しかしプレイ時間が[illegible]インカム[illegible]ひとつ。2[illegible]降は開発をAMUSE WORLDにシフトしているようだ。

ドーヤン（DOO YONG）の縦シュー、[illegible]ストーム2、ステッガー1[illegible]出回った。91年の話なので、現在はほとんど見かけない[illegible]。これも難度[illegible]めて[illegible]時間遊べた。この流れを汲む[illegible]少し難度が[illegible]っていたのか[illegible]い。[illegible]は気を[illegible]ってないようだ。アジアといいながら[illegible]実は韓国ゲーム特集の様相を呈しつつ、とりあえず中国もガンバレ！

多い。実際休日2日分と平日5日分のインカムが同じくらいとのこと。休日の秋葉原を知っていればこれは素直に頷ける。名所化している部分もあり「せっかくだから」ということで珍しいゲームで遊んでいくお客が多いという見解のようだ。確かに場末のゲーセンにジャッキーチェン2が置かれていても、ひっそりと消えていくだけのような気もする。トライタワーという舞台がアジゲーを引き立てているのは確かかもしれない。

これに加え、トライタワーでは隠しテクニックや攻略を記載したゲームの説明書きを全機種に張り出している。もちろん全編ハングル文字のジャッキーチェン2も例外ではない。こうした店側のたゆまぬ努力も人気に影響しているのは間違いないだろう。

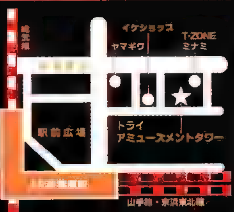
アジゲーに限らず海外の作品は「荒削りだがムチャを通した、ある意味痛快な作品が多い」と鈴木さんは加える。隠し技なども開発者の一部しか知らず、また公表する気もさらさらない……向こうではそれが当たり前の考え方だ。対戦格闘の必殺技1つ取っても、インストにはすべては書かれていないしその後のフォローもない。未知なるものを探す楽しみもゲームをプレイするという範疇に入っているのだ。

これは龍虎の拳の超必殺技コマンド、スパIIXの豪鬼コマンド、古くはクレイジークライマーのネーム入れなどを思い起こさせる。

秋葉原に行くなら、是非トライに立ち寄ってみよう。未知のゲームがキミを待っているかも？

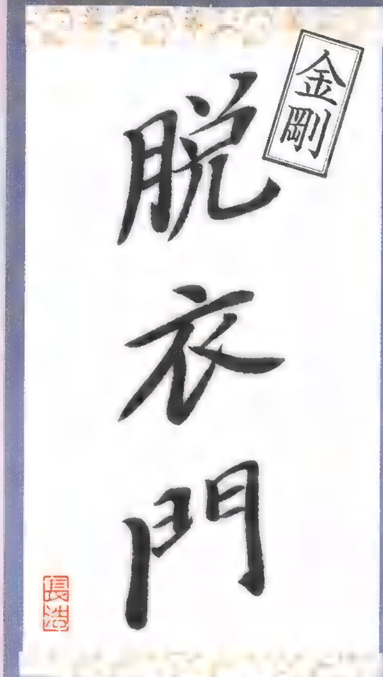


トライ・アミューズメントタワー
〒101-0021
東京都千代田区外神田4-3-10
TEL (03) 5295-2345



取材超協力：株式会社トライ＆トライ・アミューズメントタワー

アジアの秘密 ジャッキーチェン2では開発元である「KANEKO」[illegible]タイトル画面に表示されるが、トライタワーにある韓国[illegible]ではなぜか「KAI」の後に猫のイラストで表示されている。一体韓国にどんな秘密が……。機会があれば確認してみてね。なお、トライ・アミューズメントタワーではジャッキーチェン2を絡めたイベントをやるかもしれないとのこと。要チェックだ。



脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

脱衣風雲児四度登場

対戦ホットギミックフォーエバー

HOT GIMMCK EVER

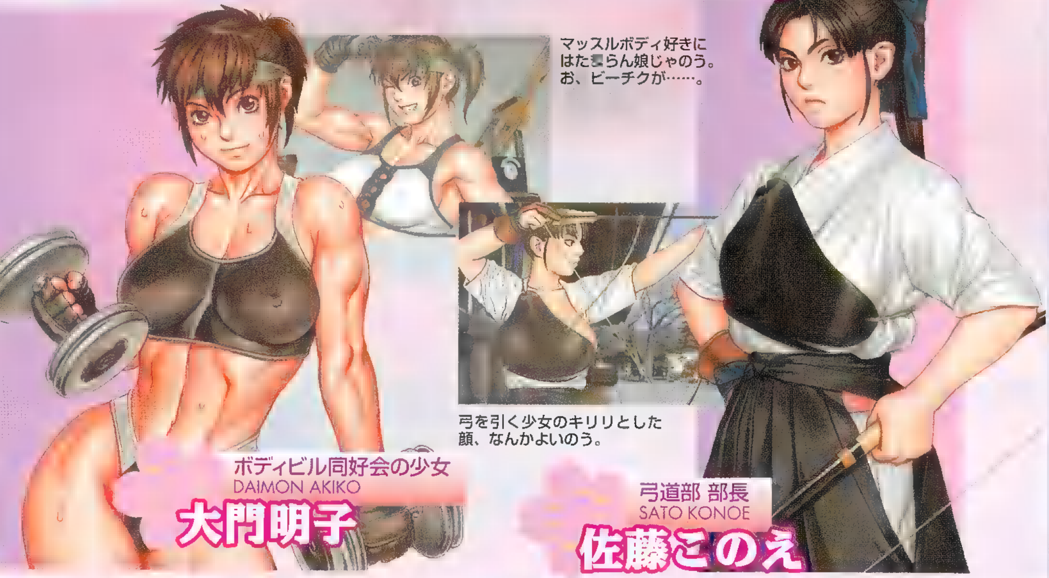
ジャンル：通信対戦・脱衣・おしおき・漢麻雀
登場キャラ：７人＋α（漢含む）
キャラクターデザイン：司淳先生（キャー！）

脱衣麻雀業界に突如参戦し、新しい発想の脱衣シーンと通信対戦で多くのゲーマーの股間をガッチリキャッチしたホットギミック。この春、ついに第４弾が登場予定だ！

とりあえず気になるキャラクターデザインは、１作目同様、オール司淳先生！　質感たっぷりの女のコのイラストは、見るだけで下半身に血液が集中するはず。「早くおしおきして～」と興奮やまない読者諸氏も多いと思うが、今はこのページで我慢してくれ。

和尚のお言葉：よいの～、司淳先生。なんかエロチックじゃよな。いつまでもこのシリーズに関わってもらいたいもんじゃ。


ホットギミックといえば、汗くさい漢たち。今回も当然おるわい。



マッスルボディ好きにはたまらん娘じゃのう。お、ビーチクが……。

弓を引く少女のキリリとした顔、なんかよいのう。

漢だってフォーエバー

ホットギミックもう一つの特徴、それは漢臭さ！　何故かはしらんが、これも人気の要因となっている。脱衣門としては本意ではないが、説明しておかねばなるまい。脱衣とは別の１人用、通信対戦が用意されている。


麻雀探偵なので、常に雀卓を持ち歩いているらしい。


おお、これはまさしく工○ちゃん！　若いもんは知っとるのかね。

麻雀探偵物語編

これは、ある男の物語。今となっては確かめる術もない、街の伝説。

彼の名は工藤優作。確かそんな名前だ。欲望と犯罪が渦巻くこの街の片隅で私立探偵を営む男。タフでクール、ワイルドでセクシー、そして何より麻雀狂！

いかなる難事件も麻雀で解決するその手腕に、人々は畏敬の念を込めて彼をこう呼んだ。そう「麻雀探偵」と……。

これって探○物語？　そうでしょ。工○ちゃんってカッコイイよね。対戦のほうは、天使と悪魔の戦争って感じ？


今回はジャンゴッドとジャンデビルの天界戦争！　なのか？



馬粗小僧

脱衣門に入山した、最初の修行僧。この1カ月近くでなにがあったか知らないが「巨乳もいいですね」と言い始めた。修行の成果が出てきたのか？

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに脱衣の教えを説く高僧。ヒゲの機械人形と呼ばれているかどうかは不明。脱衣チャクラ回転中。最近、吹っ切れたらしい。

ゲー事典 麻雀探偵・工藤優作の7つ雀具……**サングラス：**麻雀探偵は、相手に視線を悟られてはいけない。**タバコ&ライター：**麻雀探偵は、キャメル以外のタバコを吸うと死ぬ。**帽子&ヅラセット：**麻雀探偵は、これらを着用しないと仕事にヤル気が出ない。**スクーター：**麻雀探偵は足が命。いかなる現場にも愛車のベスパで迅速に駆けつける。（次ページへ続く）



AOUショーで惨敗

馬粗「和尚、どこにも見あたりません！」

桃杏「そんな馬鹿な！ ゲームの祭典になぜ脱衣ゲーがない！ 差別だ～」

馬粗「あ、ありましたよ。彩京ブースにホトギミ4のビデオだけですが……」

桃杏「彩京だけが安らぎの場所じゃ……拝んどけ」

桃杏「で、前回の乳対決の結果はでたのかね」

馬粗「結果はこんな感じです（左表参照）。巨乳派の圧勝ですね」

桃杏「どうじゃ、ワシの考えは間違っておらんじゃろう。お主も改心せい」

馬粗「そのことなんですけど、和尚に言われてさまざまな文献を見ていたら、巨乳もありかな……と」

桃杏「じゃろ？ ないよりはあったほうがいいんじゃ」

馬粗「そういえば、ハガキのなかには奇妙な答えもいくつかありましたね。例えば美乳派とかメガネ派とか、美少年の脱衣ゲーを作ってほしいとか……」

桃杏「美少年～？ アインじゃダメかね。ホトギミ4の隠しキャラにいるのではないのか？」

馬粗「いたとしても、納得しないと思いますよ。それより、ハガキをくれた人に何かプレゼントがあるんじゃないんですか？」

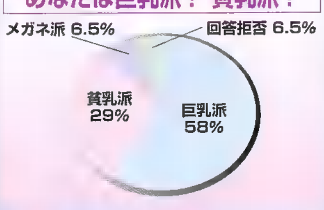
桃杏「脱衣業界のドンともいえるセタさんから、御布施をもらったので、それを抽選でプレゼントしよう」

馬粗「発表は発送をもって、ですね」

桃杏「普通じゃ手に入らないアイテムもあるんで、期待して待っておれ」

馬粗「それと、脱衣ゲームを作ってほしいメーカーと好きな脱衣ゲーム&キャラは引き続き募集中。イラストや脱衣ゲーに対する熱い思いなんかも募集中です。住所、氏名、年齢を添えてアルカディア編集部『脱衣門』係までハガキを送ってくださいね」

あなたは巨乳派？ 貧乳派？





●あて先●
〒151-8024
東京都渋谷区代々木
4-33-10
株式会社[illegible]
アルカディア[illegible]編集部
「金剛 脱衣門」係

ゲー事典 **麻雀探偵・工藤優作の7つ雀具（の続き）**……**どこでも雀卓**：麻雀探偵は、あらゆる難事件を麻雀で解決する。コイツはその必需品だ！ **イカサマセット**：麻雀探偵は必要な牌を彫刻刀で刻み、一瞬で自作する。**●●●●●●●**：麻雀探偵の最終兵器。検閲により画像処理を施されるほどの威力。

彩京刑事

PSIKYO

健全なる彩京ファンの君は、78という数字から何を連想するかな？ スタンダードにM78星雲？ ガンダム世代向けにRX-78？ 違う違う、答えは「ホットギミック」1～3のお仕置き総数」。今回の彩京刑事はこの78仕置きで人気投票を開催するってトコ。

シリーズ3周年突入企画 ホットギミックお仕置きコンテスト

「最強のお仕置きとは何か？」誰もが抱くであろう疑問に、ズバリ解答を出そうとしているのが、それがこの「ホットギミックお仕置き78連発」である！ シリーズ全3作に搭載されたお仕置き78刑の読者参加型ランキングというわけだ。コレが、気になる参加方法は、このページに（もやり）載せた総お仕置きの中から、キミのお気に入りを選び、番号を3つ書いて記入するだけ。

彩京、彩京刑事整列。彩京署大署長殿からの訓示である。「今回のお仕置きランキング結果は、今後のホットギミックシリーズの開発ラインに影響を及ぼす可能性大、って言うか参考にさせていただきます！」

カインが一位取ったら次は全おしおきキャラが男になる、という未来もあり得る。彩京フリークはよく考えて投票してくれ。以上！



これがコンクール対象のお仕置き。ギャルたちが悲鳴を上げたわけでもないのだが……

ホットギミックお仕置きコンテストの宛先は……

〒604-8266
京都市中京区東堀川通御池下ル
三坊堀川町55-1 大同ビル
株式会社 彩京
「ホットギミック お仕置き78連発係」迄

官製葉書に住所・氏名・年齢・職業・お仕置きベスト3の番号（その理由も）を記入し、次の宛先に送るべし。締め切りは4月20日当日消印有効ダアッ！

お仕置きコンテストでレアグッズを獲得！

お仕置きコンテスト参加へのモチベーションを高めるべく「彩京秘レアグッズ」「対戦ホットギミック秘密プレゼント2000」をドバッと放出してくれるぞ

●「巨大ぬいぐるみ」 シリーズ影の主役「直犬」のぬいぐるみだ！ 矢島晶子さん命名！

●秘密ビデオ「ホットギミックができるまで」 お仕置き連発？ 最新作のメイキング？ 素人編集のVHSテープだ！

●イラスト集「彩京イラストレーションズ Pick Up TSUKASA」 司淳氏による1作目の全イラストを収録！

●サウンドCD「対戦ホットギミック」 シリーズ1、2のゲームサウンドと声優陣によるボイスを収録した名品



君の部屋がホットギミック色になる!!

※写真はイメージです。

01 清水智子 ブルマの刑 ボタン連打でブルマを…
02 清水智子 スクール水着の刑 ボタン連打でスクール水着を…破る
03 清水智子 スカートめくりの刑 ボタン連打でスカートを…
04 安井せつな ネコミミの刑 ボタン連打でイクルミを持ち上げるッス
05 安井せつな 猫じゃらしの刑 ボタン連打で平面ネコを誘惑するッス！
06 安井せつな すべり台の刑 ボタン連打で足を引っ張るッス！
07 エイプリル・オーガン ビキニでボンの刑 ボタン連打で…を…
08 エイプリル・オーガン リボンでボヨンの刑 ボタン連打でリボンを…
09 エイプリル・オーガン 限界プリンの刑 ボタン連打でタンクトップを釣り上げるッス！
10 鈴木初音（※） パンストマニアの刑 ボタン連打でストッキングを引っ張るッス！
11 鈴木初音 タイムカードの刑 ボタン連打で人間タイムレコーダーッス！
12 三条葵 レーザーメスの刑 ボタン連打で制服を切り取るッス！
13 三条葵 綾波の刑 ボタン連打でバンソウコウを剥がすッス！
14 大仁祐子 懐中電灯の刑 ボタン連打でライトに電気を送るッス！
15 大仁祐子 人間標識の刑 ボタン連打でペイントを…
16 ツヴァイス ビザールでゴザールの刑 ボタン連打で衣装を分解するッス！
17 ツヴァイス 電撃の刑だっちゃ ボタン連打で電…
18 ベフェルド 全裸まる見えの刑 ボタン…るッス！
19 ベフェルド その他 ボタン連打でスリットを斬るッス！
20 こよみ 水ごりの刑 ボタン連打で水をかけるッス！
21 こよみ 神通力の刑 ボタン連打で…にするッス！
22 ミリオン ときめきハニーの刑 ボタン連打で…を引っ…ッス！
23 ミリオン ちょっぴり大人の刑 ボタン連打で大人にするッス！
24 カイン 前から兄貴の刑 ボタン連打でフンドシを引っ張るッス！
25 カイン 後ろから兄貴の刑 ボタン連打でフンドシを引っ張るッス！
26 藤倉真琴 上体反らし運動の刑 ボタン連打で上体反らし運動っス！
27 藤倉真琴 前屈運動の刑 ボタン連打で前屈運動っスー！
28 のろ田のろ美 身体測定の刑 ボタン連打でメジャーを引っ張るっス！
29 のろ田のろ美 スクール水着の刑 ボタン連打で水着の肩ひもを切るっス！
30 高木八重子 強力掃除機の刑 ボタン連打でエプロンを吸い取るっス！
31 高木八重子 超能力者の刑 ボタン連打でオタマを曲げるっス！
32 芽亜 魔方陣の刑 ボタン連打で魔方陣を焼き切るっス！
33 芽亜 悪魔のブラの刑 ボタン連打でブラに…を与えるっス！
34 黒田美樹 満員電車の刑 ボタン連打で…に押しつけるッス！
35 黒田美樹 人間書類の刑 ボタン連打でハンコを押すッス！
36 小犬原繭 サンドバックの刑 ボタン連打でワンツーパンチっス！
37 小犬原繭 リキイシの刑 ボタン連打で部屋の温度を上げるっス！
38 メルル 月の刑 ボタン連打で時間を進めるっス！
39 メルル 太陽の刑 ボタン連打で時間を…るっス！

ゲー事典 キャラクター名のあとに「※」印が付いているおしおきは、実際にゲームでは使われなかった幻のおしおきなのだ。その全貌は彩京のホームページで、明かされているぞ。諸君、早速アクセスしたまえ！ そして、広報娘の赤裸々な毎日も堪能したまえ！ 彩京ホームページアドレス http://www.psikyo.co.jp/



ヤマダ課長

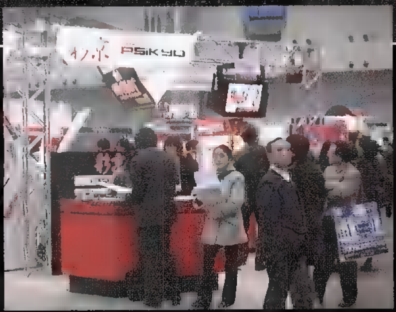


広報娘サカモト

彩京アーケード塊

第3回

ヤマダ課長：ブレイカー・ワン・ナイン！ すっかり春だよサカモト君！
サカモト：AOUショーも無事終わりましたね！ 彩京ブースに来てくれた方、ありがとうございました。
ヤマダ課長：うむ！ 今回ウチのブースは素顔のジャンショーダンとか、見所が多かったな！
サカモト：それ出展タイトルじゃないです！ それより新作お披露目という事で、ホットギミックフォーエバーのビデオを放映してましたよね。
ヤマダ課長：それだよサカモト君！ 広報娘の活躍を収録した秘密ビデオ放映、見つけた人は一生分の幸運を使い果たしたって感じだー
サカモト：そ、そんな誤解を招くような……、確かに写ってましたけど、ビデオには、お仕置き編の女の子紹介の他、今回新たに加えられた1人プレイモード「麻雀探偵物語」の撮影風景を収録していました！
ヤマダ課長：今回の1人モード「麻雀探偵物語」は奥が深いぞー 登場キャラ数はシリーズ最多、その上マルチストーリー・マルチエンディングなマルチ商法だー 「ファミ通」なんかで募集したコスプレイヤーも多数参加、しかも女性キャラ増量中と来た！
サカモト：みなさん美人揃いでしたね、課長。主役のモデルさんもステキでした。
ヤマダ課長：主役は麻雀探偵・工藤優作。もうオリジナリティ高すぎだ（笑）！ 行く先々で襲いかかる美女達を相手に繰り広げる、あんな事やこんな事！ むぅ、ヤバイぞサカモト君！ 言いたい事は沢山あるんだが、原稿が間に合わん。
サカモト：続報は、また来月という事で！
ヤマダ課長：そういや、あの時に撮ったサカモトの秘密写真があるんだが……。
サカモト：ギャー！ 駄目ですよ課長！ こんなもの、こんなもの！
ヤマダ課長：とりあえず乞うご期待だ！ それよりサカモト君、写真食って旨いのかね？ あとで正露丸も飲んどけ！
サカモト：フガフグー



ゲートの上のモニターに、話題の映像が映し出されていたのだ。



内緒っぽいこの画像がまた……。

40 お鈴
女拓小僧の刑
ボタン連打で女拓を取るっス！

41 お鈴
障子破りの刑
ボタン連打で障子に穴を開けるっス！

42 M-1号
分解の刑
ボタン連打でパーツを分解するっス！

43 M-1号
電撃充電の刑
ボタン連打で充電してやるっス！

44 山王百合花
セーター下乳の刑
ボタン連打で毛糸を引っ張るっス！

45 山王百合花
ガラスふきの刑
ボタン連打でガラスを拭くっス！

46 ペンギン虐待女
尻ペンギンの刑
ボタン連打でペンギンがジャンプっス！

47 ペンギン虐待女
胸ペンギンの刑
ボタン連打でペンギンアタックっス！

48 吉村美佐
コピー機の刑
ボタン連打でコピーをとるっス！

49 吉村美佐
4コマ漫画の刑
ボタン連打で画稿を引っ張るっス！

50 吉村美佐
その他
ボタン連打で原稿をふき取るっス！

51 こよみ
御札の刑
ボタン連打で御札をはがすっス！

52 こよみ
神棚の刑
ボタン連打で呪文を唱えるっス！

53 ミリオン
ときめきバニーの刑
ボタン連打で衣装を引っ張るっス！

54 ミリオン
ちょっぴり大人の刑
ボタン連打で大人にするっス！

55 カイン
チチ侍の刑
ボタン連打で洗濯バサミを引っ張るっス！

56 カイン（※）
ケツ侍の刑
ボタン連打で大デン筋にパワーを送るっス！

57 リサ
ウイルス注入の刑
ボタン連打でウイルスを流し込むっス！

58 リサ
バナー消去の刑
ボタン連打で正拳パンチっス！

59 ルーシー吉田
単語表で勉強の刑
ボタン連打で単語表の裏を見るっス！

60 ルーシー吉田
イタズラ伝説の刑
ボタン連打でドアを開けるっス！

61 織原舞
お給仕の刑
ボタン連打で衣装を引き上げるっス！

62 織原舞
お掃除の刑
ボタン連打で床掃除するっス！

63 紅林万里佳
化学実験の刑
ボタン連打でビーカーを沸騰させるっス！

64 紅林万里佳
新薬開発の刑
ボタン連打でバクテリアを増殖させるっス！

65 名菓ひびき
サンオイルの刑
ボタン連打でオイルをかけるっス！

66 名菓ひびき
大岡裁きの刑
ボタン連打で子供を引っ張るっス！

67 下田ゆうか
注文はミルクの刑
ボタン連打で衣装を引っ張るっス！

68 下田ゆうか
レシート切れの刑
ボタン連打でレシートを引っ張るっス！

69 シルテ・ノルレアン
布の神の刑
ボタン連打でリボンを引っ張るっス！

70 シルテ・ノルレアン
風の神の刑
ボタン連打で衣装に風を送るっス！

71 テル
真空パックの刑
ボタン連打でスーツの空気を抜くっス！

72 テル（※）
Eメール送信の刑
ボタン連打でEメールを運ぶっス！

73 ロボガ32号
危険な飛行物体の刑
ボタン連打でミサイルにパワーを送るっス！

74 ロボガ32号
危険な丸い物体の刑
ボタン連打で導火線に火をつけるっス！

75 ノービア
マスク解除の刑
ボタン連打でマスクを解除するっス！

76 ノービア
ハッキングの刑
ボタン連打でカラーデータを吸い出すっス！

77 メルティ
はだか侍の刑
ボタン連打でサラシを引っ張るっス！

78 メルティ
魔法少女の刑
ボタン連打でウサギを引っ張るっス！

ゲー事典 彩京刑事張り込み日誌　2月25日（晴）幕張メッセAOUショー会場にて。 午前10:00、ショーの始まりだ。俺たち彩京刑事は、彩京ブースの動向を探るべく隣接ブースのアイ・ディー・アイ企画（コインビリヤード作ってます）へ潜伏した。そうこうするうちに、彩京の山田課長を発見。なぜ、山田課長とわかるのか？ 人相書のまんまだったからだ。

格闘通天閣
SNK VS. CAPCOM FAN PAGE

担当：整理代官柵太郎

前回の予告通り、今日のエスカップ通天閣はイラスト＆写真大特集だ。FANの気合がこもりまくった作品群で読者のハートをK.O.しちゃうぞー。ついでに格闘通天閣もK.O.!　え!?

震！コスプレパッケージホールド
弩級のコスプレをホールド技で大紹介だ。どうですか馬場さん！



CAST：ハイデルン＝奇行師、ラルフ＝3RDMOON、クラーク＝ZXA、レオナ＝こむろゆ～き、ウィップ＝浅葱垂水　（敬称略）
☆タイムレンジャー（特にヒロイン）も凄いが、君たちも負けてないな。3000年まで投稿頼むぜ！



（東京都　レッパマンさん）
☆黒の衣装で、肌の白さが引き立ちますね。紅もグー。

ボーイズアイランド2000



（東京都　南雲君）
☆これぞエスカップという一枚だ！南雲君サーンクス。



（静岡県　マキシマ＝奇行師君＆愛知県シンゴ＝シンゴマン君）
☆シンゴがおバカだなあ～。なんで片足浮いてるんでしょ、そこがリリカル。



（東京都　K'＝ヒロシ君、マキシマ＝ターボ君）
☆マキシマの投稿が多いのはなぜ？　しかもそれらが、骨格レベルで似てる。



（静岡県　K'　＝シンゴマン君、マキシマ＝奇行師君）
☆腕のギミックまで再現。二人とも顔に味あり。

京都太泰映画村のおしおきです



（大阪府　SHELL.S.Sさん）
☆おしおきではなく、お裁きではないですか。というツッコミはやめてくれ、なあ相棒。

とりあえず、今回で格闘通天閣は一時休業。いままで応援してくれたファンのみんな、ほんとうにありがとう！

読者1「そんなのいや！」

読者2「通天閣ネバーダイ」

読者3「帰って……来いよ」

ま、別れはほんの一時だけさ（たぶん）。通天閣が去っても、君は夢を追いかける君でいてくれ。じゃ、エスカップの季節にまた会おうぜ！



（北海道　'96アテナ＝栗原桜花さん、'99アテナ＝たかねゆいさん）
☆お気に入りのキャラに出会った時、昔も今もすべてを好きでいたいよね。

イラスト仁王固め



（神奈川県　ZYA君）
☆A-FROにもよくイラストが届くこの2組。でも、2組いっしょというのは始めてかも。ZYA君やりますね。



（福岡県　桜河志郎さん）
☆夢、夢、夢が詰まったSNK VS. CAPCOM♪　この二人がいたら、もっとドリームなのにー。

仁王辞典　ども、仁王です。北海道の杉貴ルミさん、A-FROと通天閣に投稿たくさんありがとう。でも、蛍光ペンでの投稿はダメですよ。ネタがいいのにもったいない――。

格闘食い倒れ通信　と、いうわけで、このコーナーに対する投稿は、一時締め切らせてもらうのだ。SNK VS. CAPCOMの新情報をキャッチしたら、きっとまた復活するであろう。それまで、エスカップにかける熱いみんなの想いは、A-FROにビシバシとぶつけてくれ！　コスプレなんかももちろん大歓迎さ。

豪特集!!
ワンダーフェスティバル2000冬

立体貴族

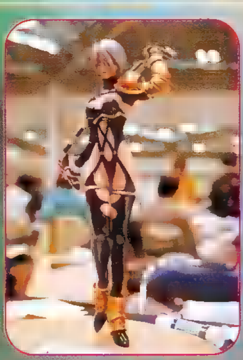
立体物大好きっ子に贈るカルマの殿堂。それが当コーナー「立（略）ト」だ！　今回は、2月6日ビッグサイトで行われた「ワンダーフェスティバル2000冬」の有様をズガスとレポーティングしてみた！

担当／立体宮司・田渕健康

ワンダーフェスティバルとは？

大手模型メーカー・海洋堂主催で夏冬の年2回行われる立体物の祭典、それがワンダーフェスティバル通称ワンフェスである。

全国の立体野郎が各々の自信作を持ちより、展示・発表・販売のジェットストリームアタックをかける粋でイナセな催し、と覚えておけば間違い無い。このページではアーケードゲーム関係の作品しか紹介してないが、会場で販売されている立体物は多彩なジャンルとバラエティを誇っている。徴兵される前に一度は足を運んでみるといいだろう。



DO! LUCK　「アイヴィー」
[illegible]



おやじ天国　「キース・ハワード」
[illegible]



[illegible]
「X」も期待されるギルティからソル＝バッドガイ。生[illegible]感漂っててイカす！





[illegible]
KOFから新旧主人公。ゲーム中のイメージそのまんまなのが格好良いですね。





[illegible]
全体的なバランス[illegible]好なジュ[illegible]。[illegible]宇宙[illegible]しさせる素晴らしき[illegible]きゅ。





P-UNIT
「あやね＆霞」
あやねは会場直後に売りき[illegible]御免。かすみ、[illegible]くら[illegible]ミカ[illegible]再販ながらも好評[illegible]したよええ。

豪華！





[illegible]
「レイチェル」
[illegible]パッケージ[illegible]キャラデザイナー描き下ろし！　ちなみ[illegible]写真は'99夏版[illegible]す。







THE HITMAN　「タキ　シャンファ　ソン・ミナ」
あえて1Pキャラを出してこなかった所にこだわりを感じる!?　お値段もお手ごろでお求めやすいのがグッ！



地球外生物とゆかいな仲間たち　「WR-2」
実は人気[illegible]レイクラ立体。次はサイヴァリア[illegible]しょ[illegible]か。



ピンキッシュ・エンジェル　「1/6ワルキューレ」
再販にも関わらず速攻完売。根強い人気といえよう～。



Nonき亭　「豪鬼」
居間に置きたい一品。一家の依代として活躍してくれそうではある。



アビオンズ　「ノーピア」
ホトダミ3の看板キャラを立体化。次はジャンプリンス＆ショーグンも期待したい。



漆黒大羅蜘蛛　「カイゾクレイレイ」
豪快アレンジのカイゾクレイレイ[illegible]化。イメージを損なってない[illegible]凄いで[illegible]な





ダイルズ　「WR-01」　「WR-02」
メカっ子の友、ダイルズさんからはレイクラのウェイブライダー[illegible]見参。レイストーム「R-GRAY」やダライアスシリーズの「シルバーホーク」も再販されていたぞ！

当ページに掲載してある商品は、全てワンダーフェスティバル当日限定商品です。商品についてのお問い合わせは受け付けかねますのでご注意ください。

※前号の記事内「1/1　ナコルル」の販売元に誤りがありました。正しい販売元は「ドリームトライ　問い合わせ先06-4860-9111」です。読者の皆様および関係者各位に多大なるご迷惑をおかけいたしましたことを、つつしんでお詫びするとともに訂正させていただきます。

貴族NOW!　どうよ、今回のワンフェスっ品は。スペースがあればもっと載せたい作品がごっそりあったのだが、涙を飲んで見送りでおじゃる。くはぁ。んで、次回はニューバージョンも出たことだし、貴族的にはオラタン特集と洒落こんでみたいと思うがどうか。企画のリクエストなぞあったら「立体貴族」宛てに文をしたためてみるといいだろう。

文・写真／中里 毅（COSPA・S.K.P）DJ講座／DJ-CAMELEON

大反響にビックリ！

皆様こんにちは～

コスパの中里です。

このところすっかり冷え込んでいますが風邪などひいていないでしょうか？

さて、今回で2回目となりましたコスプレ・プレイスタイルのコーナーですが、前回の募集に早速多くの方からの反響を頂きましてスタッフ一同嬉しい悲鳴を上げております。

そこで今回は皆様の投稿写真やお手紙を中心に紹介していきたいと思います。



◆続々と編集部に届くお葉書と写真たち・・…ありがたいことです！

団体さんいらっしゃあい！

早速いってみましょう！

まずは長崎市にお住まいのCN未央さんから、お友達同士のFFコスプレ写真をご紹介いたします。コスプレイベント以外でもお泊まり会をしたりして楽しんでいるそうです。

海岸や公園（？）での野外写真も含めて大量の写真を送っていただきました。



◆衣装の出来も素晴らしいですが、ガンブレードの出来も凄いっす！

◆CN未央さんのお友達全員の集合写真です。同じタイトルで友達全員と合わせてコスプレするのは楽しそうですね。今度は同じメンバーでの「ワンピース」を送ってくださるそうです。楽しみにしています。



ロケやイベントでの写真からは楽しい雰囲気が良く伝わってきます。

メンバーは、スコール↓皇也さん、リノア↓未央さん、サイファー↓HALさん、アーヴァイン↓智也さん、キスティス↓あやめさん、セルフィ↓けんかさん、ゼル↓くうじさん風神↓鷹護さん、雷神↓春夜さん、魔女↓ともさんの総勢10名だそうです。



◆海岸でのロケ写真の一枚です。ゲームの雰囲気が良く伝わってきます。コスプレのまま海岸に行ったのでしょうか(^_^)？総勢10人で「BESLAVER」というコスプレサークルで活動しているそうです。ホームページもご紹介します。http://fukuoka.cool.ne.jp/technopolis

Feel so good style



毎回一押しのコスプレイヤーを紹介しています。今回は［黄[illegible]なしレッパマン］さんです。コスプレキャラクターはヴァンパイアシリーズからフェリシアです。フカフカと毛足の長いファイクファーを使った耳がいい感じ＆スリットから見える足が色っぽいです。

こんなカップルも……

青森県のCN古館ミサさん。

ご本人はコスプレ人気が非常に高いトゥハートの「マルチ」の写真を送っていただきました。



◆すべて手作りのマルチです。かわいく仕上がっていますね。次は彼氏さんと合わせて是非「ママ」のコスプレをして下さい（^_^）

◆同じく青森県のCNたまぼさんせがれいじりの「せがれ」です。いやぁ、思わず一押しにしたくなっちゃう程ハマってますね～アイデア賞ものです！



か、かっこいい～

和歌山県のCNカノンさん。

色々なキャラクターの写真を送っていただきました。どれもかっこよくて何だかコンチクショウです（笑）

今回はアーケード雑誌ってことでK'と、人気のFFからスコールです。





◆どっちもかっこいいです！衣装の完成度も高くてGOOD!!

神戸や京都のコスプレ可の即売会（コミックライブ・コミックシティ）に遊びに行くそうです。

東京ゲームショーやコミックマーケットにもいらっしゃっているみたいですね。

スコールのガンブレードやK'のグローブなど難しい部分も完璧に作り込んであって初心者の方にも参考になるのではないでしょうか？

さらに紹介します～

あと2名程ご紹介します。

まずはポップンミュージック2からSugi☆kunを送ってくださった、新潟県のCN柊龍也さんです。



◆ポップン2は珍しいですね～この格好のままゲームセンターに行っても違和感なしですね。

最後は福島県のCN SAKIさんです。同人誌即売会を5年も続けているそうです。

◆餓狼のB・ジェニーのコスプレです。ブルーのコンタクトが入っているのがポイントですね。



投稿＆お手紙大募集！

このコーナーは皆様の投稿で支えられております～。というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー アルカディア編集部「コスプレ」係まで

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。

皆様からのお手紙、お待ちしています～。

コス事典 最近は色々なサークルさんからコスプレ関連の同人誌も多く発売されているようですね。某池袋の「○の穴」で見つけた数々の同人誌たち（中には成年向けも）には担当も度肝を抜かれました～いやぁ世の中って深いな～(^_^)そのうちまとめて紹介したりして……

HOW2DJSTYLE! 2Nd.MIX

コスプレDJ講座第2回……

皆様こんばんは！ユニットDJ蜥蜴犬（とかげいぬ）の犬です。今回は僕の師匠であり蜥蜴犬のとかげ部分でもあるカメレオンさんが超多忙なため僕が代筆いたします。

僕もまだまだ新米DJですのでテクニック的なことは次回の師匠にはお任せするとして、今回はDJプレイに使用する機材とごく簡単な使用法を紹介させてもらいたいと思ってます。

機材といってもコスプレイベントを前提とした場合アナログ（レコード盤）を使用するよりCDを使う機会の方が多いんじゃないかな？　そこで、今回は音を鳴らす機材ももちろんのこと、あると便利なお助けグッズまで紹介しちゃおうと思います。

それじゃ〜いってみましょう〜！

音を出すにはまずターンテーブル？

さてさて、俗にDJというとアナログレコードを使って音を出すのが普通だと思う。（レコードだけじゃないけどね）曲をその場でミックスしたり派手なDJプレイを見せたりしたい時にCDではどうしても自由度が狭いのがその理由じゃないかな。

基本的なDJプレイの流れをまさにざっくりと追っていくと……

①曲を何でもいいからかける。

②今かかっている曲と次にかける曲との速度（BPM）を合わせてスタンバイ

③タイミングを見計らって合わせて次の曲をスタート

以下繰り返し……



◆ご家庭のレコードプレイヤーと違い細かく速度を変えたり逆回し出来たりするプレイヤー「ターンテーブル」



◆CDJの全景。ただのプレイヤーじゃないところがみそ。

とまぁホントにざっくりだけどこんな流れにはなる。この行程の中に無限ともいえるプロセスやテクニックが混在してDJプレイとなるんだけど……細かいテクは今後に廻して話を戻すと、コスプレイベントなんかの場合アニメソング等の音源の都合上CDプレイヤーが中心となることが多いと思う。

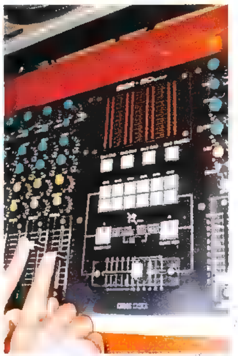
ターンテーブルも家庭のレコードプレイヤーと違いDJ専用の機能（速度の微■整や逆転などなど）を備えているけど、CDでも同様の機能がないとDJプレイには使えない。各社からDJ専用のCDプレイヤーは多く発売されているけどその中でもポピュラーなのがパイオニアのCDJじゃないかな。ってことで右の写真がCDJ。

右下についてるのがスピードコントローラー（±■%位）で中央の●がプレイ中の微調整につかうジョグ、左のボタンが下からプレイボタン次がキューボタンであとは家庭のCDプレイヤーの機能とほぼ一緒。

重要なのはキューボタンでこのボタンで曲のスタート位置（あらかじめ頭出ししておく）を記憶させ任意でスタート出来るようになる。

つまり、アナログのように出したい位置で回転を止めてストップさせておけないCDを一時停止（ちょっと違うんだけどね）状態にしておけるってこと。しかもボタンによって一時的にスタート位置を記憶させておけるから曲のスピードを調整するのに繰り返し聞いたりするのに絶対に必要なボタンがこのキューってわけ。

音源を廻せば音が出るのは当たり前なんだけど、んじゃぁそれをどうやって混ぜるねん！　ってことになる。



◆手の右側に見える横のフェーダーがクロスフェーダー。
次の■のボリュームを上げつつ前の曲のボリュームを下げるのが大まかな役■。

そこで右の写真のクロスフェーダー。

ここでもざっくり説明すると（こればっか）前の■のボリュームを下げつつ次の曲のボリュームを上げるっていう動作を一本のフェーダーだけで出来ちゃうってこと。

こいつを左右に振って音の出所を切り替える（曲を変える）わけなんだけど、これにも色々あってやっぱり■かいことは次回以降で師匠が説明するってことになっているんだなこれが（笑）。

ちょっと便利な小物紹介

とりあえずってかんじで機材を紹介したけど一番大事な曲のテンポを合わせるのが一筋縄ではいかないのが実状。

そんなわけで便利な裏技グッズを紹介するよ〜ん。

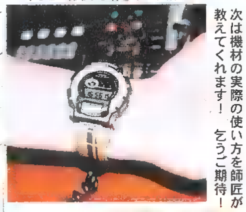
左の写真の時計はなんてことないGショックなんだけど　実は曲のテンポ（BPM）のカウンターが付いている優れもの！　ライトのボタンをテンポに合わせて数回押せばその曲のBPMが■面に表示されるしくみ。

やっぱり曲の早さやらテンポの微妙な差は素人にはつかみづらいし聞いただけで判断するには場数が必要になってくる。そこでそれを数値でみれば簡単にテンポが合わせられるって寸法です。

最終目標は立派なDJだけど最初のうちはこんな小道具に頼るのもありでは……あ、■匠！　え？　駄目？　でもやっぱ便利なんですよ〜。

次は機材の実際の使い方を師匠が教えてくれます！　乞うご期待！

◆B■Mカウンタ付きのG-MIX



募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。

〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
㈱アスキー　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE



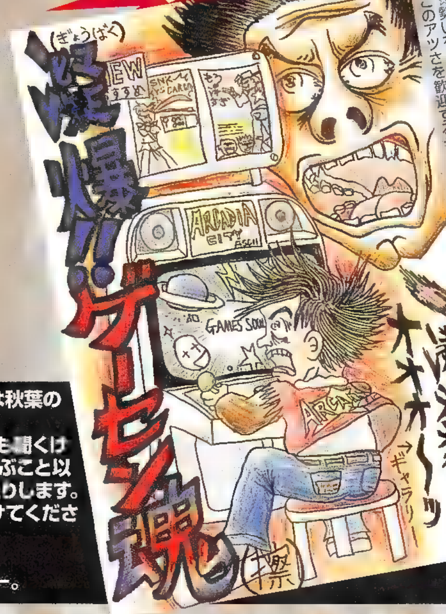
DJ－CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K－MIXなどラジ■番組のRemi■xコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテ■メントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作■REMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来!

ハガキDJ・田渕健康

今月の1枚



(茨城県　レッツ=コンバイン君)
☆勢い有り余ってて多いに結構!
このアツさを歓迎するぜい。

アフロCMYK

ういーす。みんなゲーセン行ってますかー?　今回のオープニングトークは秋葉のトライタワー前からお送りしてます。いやあ、モバイル万歳ってカンジ。

「最近は、やるゲームが無くてゲーセンから足が遠のきがち」なんて言葉も聞くけど、何もゲーセンはゲームをするだけの場所じゃないっスよ~。ゲームで遊ぶこと以外の「楽しさ」を発見することも、ゲーセンと長く付き合っていく秘訣だったりします。

んじゃ、ゲーセンの楽しみ方プラスアルファを、今回も「A-fro」で見つけてくださいな。OK?

まずはカラーイラストコーナーから行ってみよう、「アフロCMYK」!!

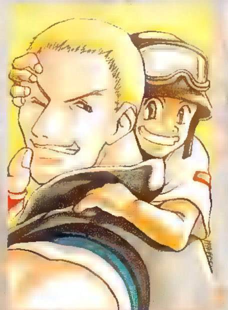
新旧問わず、アーケードゲーム関連のイラストを総天然色で大掲載なりー。



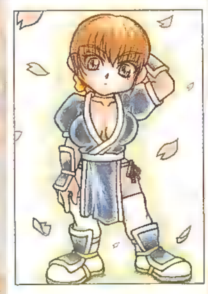
(京都府　宣教師ゴンドルフさん)
☆ノリさえあれば豪・盛り上がれる
ゲームなのですよ。これが。



(京都府　おろし君)
☆海の広さと同じ空気。
その背中に感じたのねん。



(大阪府　上総亮さん)
☆これからのタフガイは、
強え上にハートフル必須だぜ。



(熊本県　ユタポン君)
☆家庭用はえぇ~。手段を
選ばないって所が素敵だ。



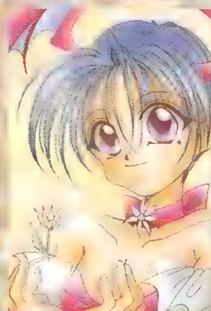
(栃木県　梧桐たまさぶろうさん)
☆死に絶えた過去に用は無い。
全ての拳は、明日に走る。



(埼玉県　里村響君)
☆ぬあッ!　消印が憎い!
封筒作戦を推奨しますですよ。



(長崎県　高瀬紀也君)
☆今んとこ一番人気のリナ。
足の速さは3Dシューを制す?



(京都府　いるぞうさん)
☆なんでマブカプで独立
しないのッ!　てな声は多そうネ。



(静岡県　中村真明君)
☆ぐあぁー!　格好良過ぎするぜ!
地獄をも振り切る超高速!



(熊本県　葵花南さん)
☆別名ママさんズ(葉書裏より)
両者未婚というのが深い。



(北海道　水野架那さん)
☆荒んだ鉄拳世界と対極に
あるかのよーな画風が一。



(埼玉県　まぐろうさん)
☆お、春っぽい……と思いきや
その舌なめずりはナニ?



(岡山県　P.Wさん)
☆家庭用相互通信向けだよね。
新シリーズを切望するでしょ!

俺の名前を言ってみろ

さて、今月も始まったA-Froですが!　って、その前に良く考えたら今までに担当の自己紹介してなかったっつーね。おいちゃんの名は田渕健康。散財と貯蓄が趣味のゲームおやじですたい。好きなゲームは「開発者の情熱が感じられる作品」です。皆さんの魂こもった投稿を日々お待ちしてますので、今後ともよーろーしーくー。



（東京都　ばらすぃー君）
☆下の方でクタリスとしてる
総統がミソだ。



（東京都　ムドウ君）
☆またもやアレンジ大賞送り！
今日からコーナー化を決定します。



（香川県　大林忍さん）
☆ニューコスチュームで復活！
ガニマタが無くなったのは残念（笑）。



（沖縄県　セイレーン君）
☆最初姉弟って思ってたんですけど。
↑わりといまさら。



http://www.neta.or.jp/ user/yuzuha/index.html

（埼玉県　[illegible]葉 [illegible]君）
☆プチ飛竜がかわいいぞー。
キャッチャー人形希望。



（福岡県　木下宏耕一君）
☆摂氏42℃の対決！
SvCで実現なるかーッ。

ニューカマーゴッツァンです。

このコーナーではゲーセンに登場した新作ちゃんのイラストを積極的に扱うってな寸法であり、ゆえに新作のイラストは掲載の狙い目ですよ！　という事を皆に伝えておきたい次第だ。街で見かけた新作や、もうすぐ発売されるであろう新作をイラストにしたためて送ってくれプ。

3月発売！

グレート魔法大作戦



（東京都　草芥獅子君）
☆アンタ、GREATかい?
ならば証を魅せよ、弾幕の海で!

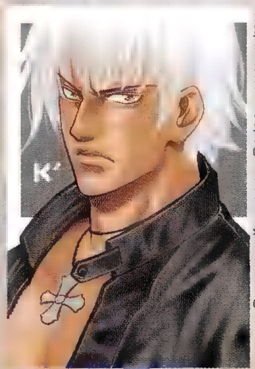


http://www.freepage.total.co.jp/bcourage/

（兵庫県　udo24君）
☆もう出回って久しいですかね。
udo24君はプレイ出来たかな？

2月発売！

スポーン
In the Demon's Hand



http://www.freepage.total.co.jp/bcourage/

（東京都　杉本[illegible]さん）
☆今年の夏も続投決定！　NAOMI
パワーでヒートドライブだっぜ!



http://www.interq.or.jp/japan/ssr/index.html

（北海道　PSY君）
☆紗夢の髪形が気になる？
そいつは同感だぜ兄弟。

緊急募集ッ大開催！
「マーブルVSカプコン2」コンプリート大作戦2000

先日発売され街中では好評稼動中の、つーかアミンゴでブイブイ言わせて（or言わせられて）らっしゃるであろう「マブカプ2」についてで皆さんにお話があります。

このたび、アフロCMYKの特別企画として「マーブルVSカプコン2」に登場するキャラクター52人のイラストを、一挙に集めて掲載しようぜ！　という荒企画を立ち上げてみた！

お気に入りのキャラクターを選んで、ハガキ一枚につき1キャラだけ描いて送ってくれ！　このコーナーに限って、投稿できるのは一人一枚限りとす！　あえて競争率の高いキャラを選ぶか、それともマイナー所を選ぶかは貴方の自由！　とりあえず当方としては52人のキャラクターを揃えて、一挙に掲載してみようという腹ナリよ。まだまだ未公開のキャラクターも居るので、投稿のタイミングを見極めることも勝利の秘訣だ。

52人の力を合わせて、一大プロジェクトを完成させようぜ！

～投稿掟～
- ・マーブルVSカプコン2に登場する使用可能キャラの中から一人を選んで、自分流のイラストにして送ってください。
- ・原則としてカラー。
- ・ハガキ、メール投稿のどちらでも可。
- ・このコーナーに送れるはがきは一人一枚！
- ・締め切りは8月5日当日消印有効。
- ・宛先は「アミンゴ安定っスよねCMYK」係まで



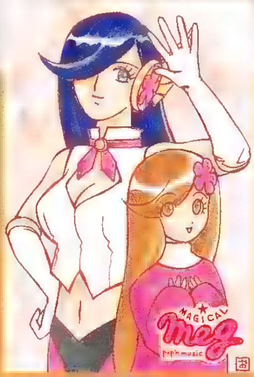
（富山県　都氏さとみさん）
☆新キャラ、女性キャラは倍率高
そうだネ。
いきなりアイスマンあたりで勝負
にでるのも可。



（京都府　NO.198君）
☆動きがとーってもじぇに子さんしてるのね。



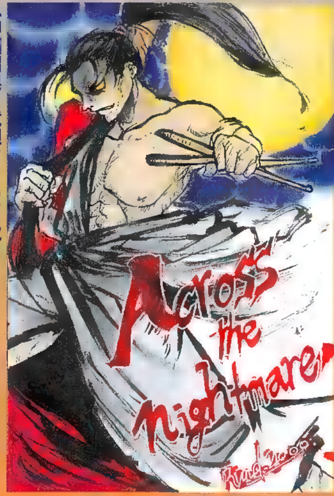
（東京都　FOOL君）
☆PS2で修業してACで対戦!
もちろんアリアリですぜ。



（京都府　大山高嶺さん）
☆ついつい風呂で歌ってしまうぜ。
♪こいの〜しゃ〜れ〜ぇ〜ど〜。



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆一生懸命おどってるトコが
なんともかわいーのねー。



（神奈川県　竜胆さくらさん）
☆蒼い月夜にゃアイツが吠える。
人は呼ぶ、「重低音の悪夢」！



（茨城県　たわしさん）
☆モリモリ増えるぞポップンファミリー！
一人死んでますけど。



（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆プリカ嬢のイラストって
ヒソカに人気なのよ。ムハァ〜。



（神奈川県　茅ケ崎在住さん）
☆このアイスは3人合作!
分担はキャラと楽器とト○？

（岡山県　乱入黒子さん）
http://www.netlaputa.ne.jp/~tukiya/



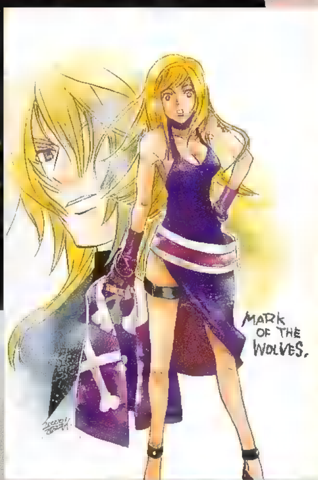
音ゲーセレクション
CMYK

すーっかりゲーセンの定番ジャンルと化した音ゲーだけど、日々進む細分化と溢れ出るアイデアのパワーは衰え知らずってカンジだよね。んで、注目すべきはシステムや楽曲はもちろんなのだが、画面を彩るグラフィックのヴァラエティっぷりも忘れてもらっちゃ困るぜー。画面レイアウトやデザインは言うまでもなく、登場するキャラクター群にも味があって実にいいのよ。絵描き心をくすぐるっしょ？



猛省中の館長。
（落ち込んでるのう）

（大阪府　西ユキイさん）
☆あんた……澄んだ目をしてるのはあんたの
ほうじゃないの？



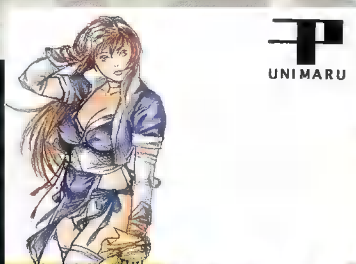
多喜と忍び刃



（沖縄県　裕樹君）
☆自作に表題付けるのもありよ。

A-FROはA-FROでも Alice-FRONTIERSなんだぞ（ウソ）
ADULT-FRONTIERS

芸術という便利な言葉でカモフラージュされた約束の地、それがここ水陸両用芸術館ADULT-FRONTIERSだ。オーナー田渕氏の了承を得て堂々開館！　大型新人のHホットイラストを求む！
（館長：柵太郎）



（東京都　ウニマル君）
☆髪をほどくと印象変わるわー。一瞬、かすみがカイザーナックルの梨花に見えてしまうほどに。

（大阪府　C☆T（キャプテン・トリップ）桂木あき君）
☆バスターでマントがついたアリスちゃん。
次はプロテクション・ブルマあり？



創刊記念！　投稿採用者全員にもれなくQUOカードプレゼント！

ついに月刊ペースでARCADIAを発行することになりました！
そこで、次号創刊号と次々号の2号にわたって、A-FRO採用者全員にQUOカードをプレゼントしたいと思います。
どしどし投稿してくださいね!!　熱いハガキを待ってるぜ!!!



次号の投稿締め切りは、
4月7日必着！
締め切りまで間が無いので注意してほしい!!

QUOカードは、コンビニエンスやファミリーレストラン・ガソリンスタンド等の色々な加盟店でご利用いただける便利なギフト用・プリペイドカードです（全国のマツモトキヨシ・ファミリーマート・セブンイレブン・デニーズの各全店と日石三菱・ゼネラル石油の各加盟店でご利用いただけます）。

いきなりエマニアルなコーナーに載っちまったイラストの作者よスマヌ！　親兄弟に誤解されたり、友人から絶交されないことを祈る……。

アフロ グレースケール

さて、ここからは一色ページ。言わば10ページなワケだが、勢いとテンションはカラーページに負けちゃいないぜ! という事をお断りしつつテケテケ進めていくでしよ。

㊥ じゃ今回1枚目のハガキご紹介。街でちょいと噂になってる、あのプライズゲームに関する投稿です。

生命軽視? 釣り堀と同じ?

エビキャッチャー



ゲーム機の水槽内を泳ぐロブスターなどをクレーンで釣り上げる「サブマリンキャッチャー」(写真)が、今月から全国で発売され、話題になっている。動物保護団体は「生命軽視」と抗議しているが、製造元は「釣り堀と同じ」。将来は問題ないとサザエやアワビの投入も検討している。

東京・品川区内のゲームセンター「人工海水」なども…という。しかし都内の動物愛護団体「JAVA」は…「生き物をもてあそんでいる」などと抗議している。

保護団体が抗議◇業者反論「サザエ・アワビ投入も」

水モノに関するご意見なぞ

2月11日付読売新聞朝刊35面に、このような記事が掲載されておりました。

サブマリンキャッチャーを初めて見た時、驚きと不安が同時に脳裏を過りました。

疑問(エビの管理や食べ方など)はTVやアルカディア本誌で解消しましたが、不安(どこかの団体からの抗議や糾弾など)は消えず、的中してしまいました。

以前にあったビデオゲーム専門誌上でも、クレーンゲームの景品については何度か議論になってました。しかし、その時のスタッフが多いにも関わらず、手放しで賛美するのはどうかと思います。

また、生きている海老とは言え、理論的にのみ海水と同質の水や狭い水槽、エサなどを考えると、イキがいいと言いきれるのでしょうか? 生きていることとイキがいいというのは、必ずしも直結しません。

でも、一番の心配は、抗議の影響でゲーセンのイメージが悪くなる可能性が高いということです。不況だといわれ続けているのに、明るいイメージが定着しているのに、こんなことで水を差されてはたまりません。

この先、風はどこに向って吹くのでしょうか?

(東京都 TNT火薬君)

㊥ 今までにも色々と風変わりなプライズ商品があったものの、「マシンを使って実際に生き物を捕獲する」という趣向が強く打ち出されたのは、このマシンが始めてではないでしょうか。

実際にプレイした人や一度でも見たことがある人は、この「ゲーム」に対して何らかの意見を持ったと思うんだ。ちょいとこの件に関して皆の意見を聞きたいので肯定意見、否定意見に関わらず、遠慮無くハガキ下さい。色んな角度からの意見お待ちしてます。



⬆(群馬県　大田典明さん)
☆ああっ! 今度は僕らのヒーローが狙われてるううううう!



➡(岩手県　きりゅうれかさん)
☆続編希望熱は高いんですよね。犬福部の復活はいつの日か〜。



⬆(北海道　きりしま光太郎君)
☆ストレートな朗らかさがシャンフェイって感じ!



⬆(東京都　地階22さん)
☆闇に戦え式神・戦隊! んに?



➡(大阪府　AKD君)
☆次はマジカルサウンドシャワーも入れてくれーい。とかね。

極打ち特集 おれたちタイピンガー

「ジョジョの奇妙な冒険3」はタイピングゲームだろ。もちろん対戦も可で。

「ジョジョ」原作に出てきた台詞をそのまま速撃ちさせる。コンパネはもちろんキーボード。

「あたしィイイの、赤ちゃアアァんー」(小文字が重要)

「おめえ、もうだめズラ。逆にお仕置きされちまったズラ」

「高校・大学と成績は一番で……(中略)……ウィルソン・フィリップス上院議員だぞーッ!」(長過ぎるか)

こりゃ燃える。やるしか。

(本当か?)

(神奈川県　メッシーナ師範代3世君)

㊥ リライトしてる時も超ーうざってエエッ! って感じだったんですが。

でも「軟骨がうめえんだよ軟骨ゥーッ!」とかって焼肉屋以外じゃ使えないよね。

••••••••••••••••••

キーボードを利用した「タイピング・オブ・ザ・デッド」があるなら、DDRコントローラーを使用した「ダンシング・オブ・ザ・デッド」があっても良いはず。

さらにレーシングコントローラーを利用した「レーシング・オブ・ザ・デッド」、釣り型コントローラーを利用した「フィッシング・オブ・ザ・デッド」、マラカスコントローラーを使用した「サンバ・DE・デッド」があっても良いはず。

そして究極は、クレーンコントローラーを使用した「キャッチャー・オブ・ザ・デッド」。うまく操作すれば、可愛いゾンビのぬいぐるみがゲットできる……って、それじゃただのUFOキャッチャーじゃん!(笑)

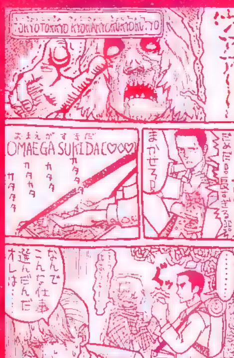
(茨城県　妖怪出現君)

㊥ DC用キーボードをハゲさせる戦略か! とかんぐる僕はもう大人でしょうか。

でも「ダンシング・オブ・ザ・デッド」って必殺技の名前みたいだ。車田系の。



⬆(京都府　大山高嶺さん)
☆ド根性モバイラーだっぜ。



⬆(東京都　佐藤浩範君)
☆ゆーがっとめーるみたい。

A-Froひみつ情報　いきなりの月刊化で嬉しい限り! だが! それゆえA-Froの次回の締め切りは超キツい! 次号(4月末売り)掲載予定投稿の締め切りは、カラー・1色問わず「4月7日必着」なんですよぉぉ! みんな、急いで送ってくれ! 締め切りに間に合えば掲載率は超高いぞ! あ、別に締め切りが過ぎても投稿は送ってくれていいからね。ちなみに5月末売り号の締め切りは4月20日。



➡（岐阜県　めけめけさん）
☆ビートの数だけ、可能性。掴み取ろーぜインフィニティ！

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

[illegible]
んじゃ、早速ハガキ紹介。「店員」&「新作ネタ」、いってみますか


➡（山形県　ジャスミンさん）
☆土を見るたび……思い出せ。

2000年・スプリング ゲーセン事情

渋谷センター街にある5F建てのゲーセン「渋谷会館」。そこで、私はある発見をしたのだ！ なんと、「ポップン3」の横に、店員手書き歌詞カードがあるではないか！

しかしコレが実によくできていて、「きっと何度もやり込んで覚えたんだなァ～」とつくづく感心させられたのでありマス。

さすがにカントンはわからなかったみたいだけど（でもあのタイトルなんて読むの?:）。

というワケで、コナミ様へのお願いはズバリ、「DDR 3rdやDSドリカムのように、画面に歌詞を表示してください」、コレです。

コレこそが、全国のポッパーたちに歌詞を覚えてもらう最良の方法と思うのであります。ぜひ4に！ と言いたいところだけど、ちょっと遅かった！ ならばそれ以降に期待をかける私でありマス。

頼んまっせ！ コナミ様！

（東京都　T.M.Rタイプー君）

㊇ こーゆード根性店員のいる店には、自然と足が向くってなモンだね。

そーいや「ポップンアニメロ」からは画面に歌詞が出るぞ。よかったね。

それは衝撃的な出会いだった。地元のゲーセンでは恐らく入り口すら突破できない巨大な筐体、デカいステアリング。オレは一発で虜になった。セガAM2研が[illegible]る「18ホイーラー」である！

オレは誘われるように200円を投入した。そしておもむろにステアリングを握ってみる。手に吸い付くような感覚……。

幼いころ、デパートの屋上のゲーセンで遊んだドライブゲーム（エンドレスなベルトの道を箱根→東京間に見立てたアレ）が脳裏をよぎった……と、次の瞬間、感傷に浸っているオレの目（瞳孔全開）に信じられない光景が飛び込んで来た！

「フジヤ～マ」「ゲイ～シャ」「アキハバラ～ンナッ」に匹敵する日本の象徴、「デコトラ」である！

全国の小学生が乗ってみたいと思っている乗り物第1位（文部省調べ）（㊇……）の「デコレイショントラック」である！ こ、こいつでメリケン大陸を横断するのかい!? 漢ケン大陸を横断するのかい!? 最高だ、最高だぜセガ！ 漢だぜセガァァッ!!

——そんなこんなで、オレの愛車「日本丸」はこれでもかというほどデンジャラスな走りを披露するライバル車を横目に、イカした警笛をならしつつロス・ァアンジェルソン～ナッを目指してひた走るのでありました……とさ。

（帝都　天空の要塞B-17君）

㊇ 筐体丸ごとンナメリカァ～ンナッな「18ホイーラー」だが、場末っティアなゲーセンには縁が無さそうなので（つーか容赦なくデカイので）、プレイしたい場合は駅前のハイテクセガ～ンナッなどを探すといいだろう。

[illegible]

激！ マブカプカルマ伝 そのいち

「ゲームキャラ」……それは時にゲームの命さえ左右してしまうモノ……。これは、そんなゲームキャラたちに躍らされた、アホ2人の青春熱血ドキュメンタリーである。

2月某日、ゲーセンにて。

オレ「いやー、今度の『マヴコン2』も期待できそうじゃのう、Mよ?」

M「……」

オレ「……どうしたん?」

M「……リリスが……いない」

オレ「！」

……そう、Mはロリコンであった。それも生粋の（本人は強く否定）。参考程度に、今までのMのお気に入りキャラを紹介しよう。

○リリス
○七瀬
○双葉ほたる

他にもアイヌの姉妹やNHKのカード収集娘などがいるが、ここでは割愛しておく。

ロリなMにとって、愛キャラの消失は致命的ダメージであった。

オレ「い、いや、タイムリリースキャラだよ、きっと。ニクイ演出だねぇ、カプコン！」

M「……前回はそれで『リリス風モリガン』だったよな。今度はジェダ風か？ ハハ……」

ヤバイ。今のMは力石が死んだ後のジョーと同じだ。絶望と言う名の地下鉄だ！（意味不明）

M「もう疲れたよパトラッシュ……なんでジョジョには萌え萌え娘がいないんだろう」

オレ「あきらめるなM！ まだトロン様に『バイオ』のジル、それにさくらもがんばってるじゃないか！」

M「そいつら全員ドリキャス専用キャラだろーが……」

オレ「甘いな、Mよ。ここをよく見ろ！ 条件次第では何とか使用可能だ！」

M「でもリリスはもう喋らない、もう笑わない、もう……」

ゴギャッ！

オレ「馬鹿ッ！ 何でアナタはカプコンを信じないの！」

M「く、首が……」

帰ってきた男劇場

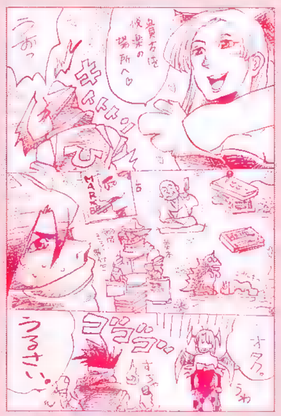
飛竜2には数多くのカプコンキャラが隠しキャラとして登場する。ソンソン・牛・タル・モビちゃん……懐かしいけれど、自分的にはしっくりこない。

だって、超シリアスな雰囲気の中であれらのキャラはどうしても浮いちゃうもの。そのコミカルさゆえに……。

実は、10年前の飛竜でも同じ事を思った。1UPアイテムが、超プリチーなミニ飛竜。つい和やかな気分になってしまう（笑）。どうせなら、ストライダー機関のマークとかがよかったなぁ。

何にせよ、世界観が確立されている飛竜においては、変にオトしたりせずにシリアスを貫いてほしかった……そう思う私でした。カタブツなのかなぁ。

（滋賀県　大聖リース君）



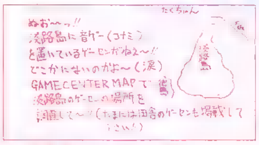
⬆（京都府　KOUさん）
☆そんな玩具は必要な……い……のか?



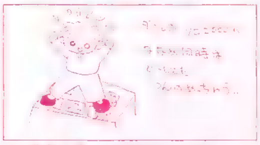
⬆（愛知県　おかゆ君）
☆うお！ ストⅡに飛竜出るのか!? とびびったあの日が懐かしい。

A-F!!ひみつ情報 みんな聞いてくれ、唐突にお知らせだッ！ 次号のアフロでは突発緊急企画として「北海道」&「沖縄県」特集を行なうぞ！ 両地域に住む読者の方々は、奮って「地域のゲーセン事情」投稿を行ってくれ！ 道民&県民の誇りにかけて、郷土愛&ゲーマー魂を炸裂させてくれい。締め切りは超タイトな4月7日必着。今から速攻でハガキを書こう！

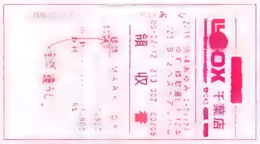
無理想無解決ターボ



⬆(兵庫県　たくちゃん君)
☆島民の協力を求む。



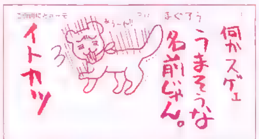
⬆(神奈川県　さなむまことさん)
☆画面に顔ぶつけそうにな〜るー。



⬆(千葉県　あぐさん)
☆出版社違うって(←そーゆー問題じゃない)。



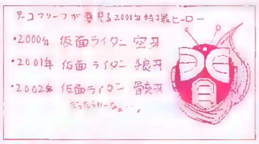
⬆(神奈川県　モータル金・銀君)
☆某惑星開発用闘将ロボでも可。



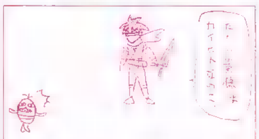
⬆(千葉県　まぐろうさん)
☆らしいですよイトカツさん。



⬆(埼玉県　槙田菜桜子さん)
☆イエース。国歌にしてぇぐらいだ。



⬆(東京都　QQQ君)
☆デコレンジャーやってる場合じゃねえ!



⬆(長野県　ここおの狼君)
☆山田君、座布団一枚もってって。



⬆(大阪府　阿二一君)
☆ビジュアルメモリの差し忘れに注意そ。

アンケートハガキの片隅から、今日も読者諸氏の生声をお届けだ! アンケートハガキはなんつってもタダですから、気が向いたらサクッとネタを書いてサックリ投稿でしょう。

ウチの近所に「アルカディアビレッジ」という温泉がある。ということはアルカディアっていやし系?
(広島県　格闘バンザイ君)
☆芸の足しになる「肥やし系」です。寒。

猪木のテーマの場合「ボーズを決めろ」よりむしろ「技をかけろ」だと思う。
(福岡県　ザリパン君)
☆オウイェース。2P時には片方が生贄だ。

アルカディアはボリュウムがありますね。なんてったって読み終わると中に空気を取り込みふくらんでるからね。もくもくしてるよ。(島根県　岡雄大君)
☆読み終わるのに90分むっちり使うからなぁ。活字離れ久しいお子様にもぜひ。

誤植を訂正・謝罪するとは漢らしくない。(滋賀県　ZAP君)
☆その謝罪すら謝罪の対象になっていたという衝撃の事実。あいすいません。

アンケートハガキQ4の質問にあった「マスターシステム」と「ジャガー」って何ですか?
(広島県　草の壁君)
☆マスターシステムは「セガMk-Ⅲ」に獄速連射パッドとFM音源を搭載したハイボルテージ8ビットマシンだ。一方の「ジャガー」は舶来モノのゲーム機で、64ビットマシンの最先端を突っ走って、あまりの速さゆえ光になってしまった機体だ。両方ともアルカディア読者なら携えていてほしいマッシソである。

アシュラバスターのニューバージョンは、やっぱり「改良アシュラバスター」ですか?
(■岡県　真の漢に名は不要!　かも君)
☆ボマーの続編はマッスルドッキングですか? といういにしえネタが頭を過ったり。

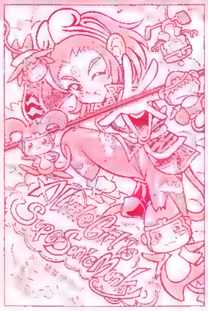
三国戦記のバージョンUP版を攻略してください。俺はともかく友人のN君が喜ぶと思います。
(栃木県　えんじぇラブF君)
☆「隠しコマンドはプログラムを組んだ人間しか知らない」という驚愕の事実が知らされた三国戦記。このおおらかさが大陸的と言えよう。ちなみに攻略予定は今のところないッス。



⬆(埼玉県　TKさん)
☆うう、なんてえ高飛車な一族だ。



⬆(大阪府　澄さん)
☆アウトリの侵食により絶滅寸前との噂も。



⬆(新潟県　コルクバード君)
☆ニューカマー元気印! 家のTVじゃ狭過ぎる!?

オレ「見なさい。あのアナカリスですら出てるのだよ? なのに人気絶頂のリリスが出ないはずがアルマーニよ?」
M「……そういうもんか?」
オレ「信じなさい、カプコンを。読みなさい、アルカディアを。きっと報われるヨ」
M「……へいへい」
こうして、一人の少年が救われた。やっぱりゲームは■■力的なキャラがいてこそのゲームである。とても当たり前のことだけど、とても大事なこと。そう思ったとき、ふと毒島の兄貴が笑ったような気がした。
後日、学校にて。
F「春麗が、レイレイがッ! いないィッツ!」
……ここにもアホが一人いた。
(東京都　モドキハイザック君)
㊥ 全キャラが勢ぞろいする前に、M君には家族会議の席を設けてもらった方がいいかもしれないネ♡

激! マブカプカルマ伝 そのに

「おやび〜ん!!」
オレがメス……もといアルカディアを買い、Iの■に持っていった時のことだった。
「なんだ、コブン」とオレ。
「コブンと言えば、『マーヴルVSカプコン2』があァ!(擦れ声で)」
「な、なにいィィーー!」
あの『バトルサーキット』のキャラが参戦かあ。あのぷよってる生き物はなんつうんだったっけ?」
「……『ぴのぷ』ってそーじゃ、あ、ねい! これを見さらせ!」(本誌2号を開くー)
何とそこには、トロン様がいるじゃあ、あ〜りませんか。オレをゲーセンではなく家庭用テレビの前に縛り付けたキャラクターが! これでまた行かねばなるまい、ゲーセンへ。それが漢……だ!(少し違う)
「ジルも出るのか……。あの女、なんであれだけゾンビに噛まれて、Gウィルスに感染しないんだ?」(少年のようなピュアな瞳で)
「……あ、間違えた。ここじゃねーや。これだよ、これ」と言いつつ、5〜6ページ前をめくるー。そして、そこにいた「ソンソン」を指差す。
「ソンソンの孫、ソンソン……。悟飯の孫も悟飯……」などと俺はぼやいた。その時……。
「……!!」
驚愕に目を見開く俺。ニヤリ、と笑みをこぼすー。そう、ソンソンは……。
「下に何もはいてねー!!」
「けだものだもの(失礼)」
(編注　アルカディアVol.2のキャラ紹介では、確かにそんな風に見えた……かも)
「しかも、さ・が・そうぜ! ドラ○ンボール! ふうに変身するぞえ」
「そうか……。ブルマぐらいはかせてあげたいよな……」
「欲望剥き出しじゃん。■B・F(ブルマ・フェチ)め。アイスマンなんて、ほぼすっぽんぽんなのに」
(編注　……ユリアンよりは衣服面積広いと思うが)
郵便局でバイトしていたので、元上司に「ゲルエロス村」との文字を見られるわけにはいかない。
そう決意しつつ、■筒には「ゲゑセン歳時記」と書くのでありましたとさ。
(埼玉県　B・F団入団希望すずめわらび君)
㊥ 最初ゲルエロス村に叩きこんでやろうと思いましたが、とりあえず歳時記行きにしておいたぽきゅ。あまりに直情的な勘違いっぷりと青春大迷走具合に乾杯!
……していいものか。



⬆(神奈川県　オカマ大好き千石ぶうさん)
☆ひみつメカてんこ盛りで大登場! やられポーズはポイント高いぞ。

次号より始まる予定の「地域別ゲーマー特集」だが、ゆくゆくは全国のゲーム事情を北から南、がっちりと網羅したいわけで。地方ならではの特色や、風土色溢れるゲーセン事情を送ってくれると助かるぞ。なお、スペースは投稿量によって増減するので、各地域の読者は団結して事に当たってもらいたい。地域色豊かなゲーセン談を待ってるぜ!!

A-FRO

アルカディア大瀑布

チームA-FROに励ましのお便りが！　ヤアッ！　「エロス村担当の福田氏はただのスケベ野郎ですか？」ミ通ライクな質問……。お答えするとそれは誤った認識、正確には女好きなんだ！　じゃなくて、私はA-FRO上層部の意向に沿って作られたジンカクを出してるにすぎないのよ。ほんとに。（滝守、福田柵太郎）

今号の敬称変化

『さん』＝『#』
『君』＝『クウガ』



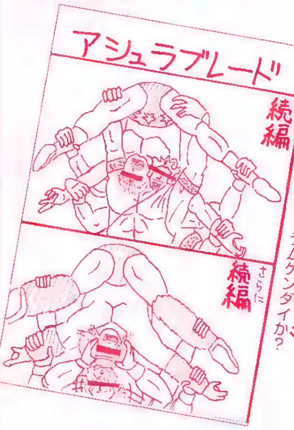
⬆（東京都　素敵☆凡人クウガ）
☆美形とポリゴンキャラはブーしない説を、学会に提出したい。



⬆（神奈川県　多治見クウガ）
☆林編集長が食したらしい（無事です）。



➡（千葉県　残九郎クウガ）
☆こんな人ゲーセンで見かけたら、無言で応援してあげよう。



⬅（神奈川県　カンピオーネクウガ）
☆じゃあ、続々編はアシュラムゲンダイか？

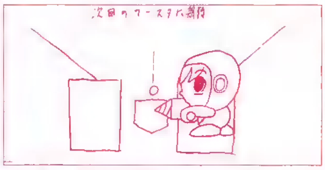


⬆（宮城県　マグマラーメンクウガ）
☆御上のフハイもここまできたかっ！

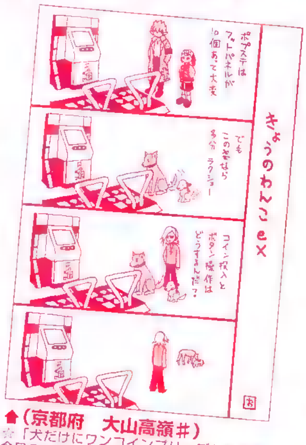
植田まさし先生のスポーン連載希望
コミックアルカディア（未定）作家予想

ゆでたまご先生の描くアシュラバスターを連載しなさい。これ国王命令ね。
（東京都　アシュラ王国クウガ）
☆そのまんまじゃないのさ！

中平正彦先生が描くストライダー飛竜2を読んでみたい！　別にコミックアルカディア（未定）とかじゃなくても、昔みたいにアルカディアの真ん中あたりに連載して、ゆくゆくは単行本化。いける！
（長野県　ここおの狼クウガ）
☆アルカディア連載は何かしらやるかも？



⬆（奈良県　インド人クウガ）
☆フッ！　ワースタ2000のページを読もう！



⬆（京都府　大山高嶺#）
☆「犬だけにワンコインプリーズ」と思う、今日のわんこでした。



⬆（滋賀県　塩・コショウクウガ）
☆デリシャス。

ランク付け無法松
ワースト・ベスト

小　中　大

「なにかヤなミスタードリラーの小・中・大」
小……『1000Mドリル』で一気にゴールに行こうとするススム君。
中……あらゆる技を駆使して、阻止しようとする地底人。
大……それを問答無用で殴りつけるススム君。
（群馬県　太田典明クウガ）
☆一瞬、1000Mドリルに惚れたけど……やはり地道な掘りを希望。

「ゲーマーが後悔する瞬間」
小……自キャラを選び間違えた時。
中……「帰りの電車賃」という日本語をリメンバーした瞬間。
大……両替機と勘違いし、メダル交換機に福沢が吸い込まれた瞬間。
（帝都　天空の要塞B-17クウガ）
☆ゲーセンに断末魔を残し、哀れ福沢は人食い両替機の餌食に！　『キラー両替機』カミングスーン。

これにて終了、アルカデ復活ネタ



⬆（新潟県　おでかけマ[illegible]ハラクウガ）
☆アルカディ復活にD・ボール[illegible]っ[illegible]いないか[illegible]（オィ[illegible]

同ネタ多数は地獄突き



⬆（北海道　Lightning#）
☆ゼク[illegible]ゼクスも出ないかね[illegible]。

外資系（アタリ?）にお願い
ゲーム保険でガッポリ

●『サンバDEアミーゴ：猪木のテーマでヤンキー暴れる保険』……プレイしている横で「何だコノヤロー!!」＆ストンピング攻撃。ちょっと怖かった（弱気）。
（愛媛県　END・#）
☆アリキックまでやらな！　怖イ……。

●『景品違うぞ保険』……「キティちゃん」や「マイメロディ」のキーホルダーが[illegible]ってあるのに、出てきた景品が「天童よしみストラップ」だった……。ちきしょーうサミッ○め〜!!
●ひさしぶりに会った片思いの彼と「てんこもりシューティング」をやった。いいところを見せようと、ついコスリ撃ちをやってしまい、爪をボロボロにしちゃった[illegible]の『うっかりコスリ撃ち保険』
（東京都　流・#）
☆コスリでボタンが消耗したであろうゲーセン側にも保証が効く保険だといいよね。

A-Fro ひみつ情報　あなたが日常でBUZZを感じる瞬間はいつだろうか。敵弾にかすらせて自機を肥やす、サイヴァリアのBUZZシステムのように、ゲーマーだけが感じるBUZZ体験を投稿してください。満員電車や、彼氏とのすれ違い、ドッジボールで最後の内野になったとき、などなどBUZZってハニーなお葉書をお待ちしております。宛先は「名BUZZ100選」係まで。

ゲルエロス村

Vol.2・P240の『コーム&ミラー』を一瞬、某避妊用具と読み違え、「ドラえもんの……？　誰が使うんだ、こんなもん?!」と勝手に焦ったのは自分です（笑）。

（エロス村016　漢・妖怪出魂）

☆不思議なポッケで叶えてくれない夢もある。

自分と友達は昔、エロス村（ハイルない乳）VS.中華村（チャイナドレス）で3時間以上熱く語りあったことがあります。結果はドローでした。

（エロス村017　漢・釣人）

☆新興勢力メイド村、薄幸娘村との交戦もあり、エロス村は新世紀もすったもんだな様相。

北の都 ガーデン・ローズ

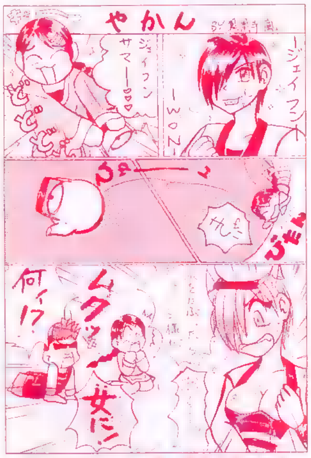


↑（ガーデンローズ　庭娘長・こいけやまお）
☆拘束のテス様、っていいのかこれ。沸点ギリギリ！



↑（ガーデン・ローズ　庭娘・杉山さんに捧ぐ）
☆基本方針は耽美主義なので、ヅカ系（男装）もありよ。

女性読者様の琴線を震わしたのか、異例の初回投稿数を記録した禁断の宮ガーデン・ローズ。美形も美少年も、拘束だって、ここにある！

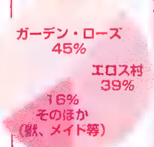


↑（エロス村019　漢・鳳凰寺嵐さん）
☆「キムはパンダ？」「VS.風間水月時は大変そうですね」とか。



→（エロス村018　漢・優華麗さん）
☆発狂ハヤブサに従順なティナ……なにかが違う。

中立地帯便り



占い：エロス村は獣村、メイド村などの勢力と協力し、ガーデン・ローズとの均衡を保つが吉。



→（ガーデン・ローズ　庭娘・出海左京）
☆ワンパクな犬はきっちり躾るが吉。



→（ガーデン・ローズ　庭娘・ショタ描きしのっち）
☆様々なジャンルの美を追いかけてみよう。ショ、ショタ？

全方位に投稿せよ！ARCADIAFrontiers［A-Fro］

アルカディア的アーケードゲーム専門読者投稿コーナー『A-FRO』では皆様の投稿を一日千秋の思いで（軽いデジャブを覚えたのは気のせいでしょうか）お待ちしております。真剣に待ってます！

おまかな募集項目としては……

●イラスト大募集村！

モノクロ（一色）イラストでガリガリ線を描きこまれた作品をバリっと募集。イラストのサイズは割とフリー。葉書サイズからA4まで、好きなサイズで送ってください。

●文章投稿もこちらまで！

立てよ文士！　ゲーセンの日常に見え隠れするストーリー、日々のダイアリー、新製品に対する見解からお笑いネタまで、アーケードに関する文章ネタならオールオッケーでしょう。フロンティアの字のごとく、みずからで新コーナーを開拓していくのも有効だと思われます。

●カラーイラスト投稿はこちら『アフロCMYK』係

アフロCMYKでは、皆様のカラーイラストを大募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、掲載作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後45日の間隔を開けていただくとアルカディア的に助かります。

祝！　月刊化にともない……投稿締切周期改正のお知らせ

シャープな読者の皆様ならすでにお気づきのことと思いますが、隔月刊から月刊になったことで、投稿締切が微妙に変化しました。これからは、毎号発売の40日前消印有効に締切を設定いたしますので、しっかり投稿スケジュールをたててくださいね。

例えば6月号（5月末発売）A-FROへ掲載希望の場合、締切は40日前の4月20日消印有効となります。「あン？　それじゃ創刊号（4月末発売）A-FROに載せる場合は3月20日までに……ヒィィ！　もう締め切り終わってる!?」では苦しいので、今回限りは、特例ということで、次号の締め切りを左記のようにしたいと思います。

CGデータ投稿規定

☆サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）。
☆色数に関して制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめいたします。
☆セーブファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮高画像を推奨。
☆圧縮する場合は、LHA（.lzh）、StuffIt（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）、形式でお願いします。

4月28日（金）発売号の締め切りは
4月7日（金）
必着分まで有効！

A-FRO投稿の宛先は
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部　A-FRO各コーナー係

投稿地獄へ…!!　E-mail投稿ォォーっはぁ！
arcadia@ml.ascii.co.jp まで

祝！　月刊化創刊記念！　投稿採用者全員にもれなくQUOカードをプレゼント！

次号創刊号と次々号の2号にわたって、A-Fro投稿採用者全員にQUOカードをプレゼントします。どしどし投稿してください!!　ゲーセンやゲームに魂を込めた、熱いハガキ待ってるぜ!!!

※QUOカードは、コンビニエンスやファミリーレストラン・ガソリンスタンド等の色々な加盟店でご利用いただける便利なギフト用・プリペイドカードです（全国のマツモトキヨシ・ファミリーマート・セブン-イレブン・デニーズの各全店と日石三菱・ゼネラル石油の各加盟店でご利用いただけます）。

アルカディア編集部★無★責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

TEXT：伊勢猫＆善之字元帥
挿し絵：きらり屋

今号のキーワード
『2D対戦格闘②』



今回は、前号から引き続いて『2D対戦格闘』ゲーム用語の後半部分「た行〜ら行」についてをくわしく解説！ ちなみに「2D」とは『Two Dimension（二次元）』の略語。さて、とりあえずはこれにて終了……かな（次回未定）？

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」……類義語を表します。
「(対)」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼た行▲

ダイヤグラム【diagram】
物事の部分を説明する図、設計図、略図などのこと。対戦ゲームにおいてはキャラクター毎の相対的な力関係を数値によって表した図を指し、その合計や平均値がキャラクターの強さを知る目安となる。しかし、作成時にプレイヤーの技量や主観が入ってしまうため、絶対的なモノは存在しない。

●特製ダイヤグラム

	猫	元帥
猫		4
元帥	6	

※「タッチ・デ・ウノー」使用

タイム【time】
1ラウンドにかけられる最大許容時間を示した画面表示のこと（(同)制限時間）。基本的にゲーム世界の法則を元に時間が経過していくため、99〜90秒で現実世界の約1分に相当。カウントが0になった時点で、勝敗が決していなくてもラウンドは終了し、お互いの残り体力差などの判定勝負へと持ち込まれる。例>〜が足りなくって、逃げ切られちゃったよ……。

立ち〜【たち〜】
レバー1回転など、コマンドの中に上方向を含む必殺技を立ち状態（タメ技は除外）から通常技キャンセルや空振り、ジャンプ中入力を使わないで入力　キャラがジャンプのモーションへと移行する前にコマンド入力を完成させることを指し示す。一般的に○○＋必殺技名と組み合わせて使われるが、何故か投げ技が多い。例>〜スクリュー、〜ブレイクスパイラル、〜メテオブッチャー。

ダッシュ【dash】
①レバーを進行方向に対して➡➡のように入力し、素早く間合いを詰めるための入力操作（(対)バックダッシュ）。ゲームによってその形態や名称は様々。②『ストリートファイターⅡダッシュ』の略称のこと（(類)ターボ、スーパー、X）。

タル【たる】
『ストリートファイターII』に登場した「ボーナスステージ」の通称（(類)車、ドラム缶）。まれに耐久力の高い樽や、1／512の確立でランダム発生するガードや必殺技の暴発によって、壊し損なうことがあるハイスコアラーの天敵。対人戦が主流になってしまった昨今、その姿をほとんど見ることはできなくなってしまったが、ここ数年は徐々に復活の傾向が見られる。



チェーンコンボ【chain combo】
初代『ヴァンパイア』で採用された、通常技のみの連続技システムのこと（(同)コンビネーションアタック、ターゲットコンボ）。通常技のグラフィックモーション中にあらかじめ設定されたキャンセルポイントで、タイミング良く決められた順番に攻撃ボタンを押していくことで通常技が連続ヒットする（(類)目押し、連打キャンセル）。中でも、オルバスの通称ザリガニパンチを使った下段→中段判定のコンボは、伝説的な強さを誇った。

中段攻撃【ちゅうだんこうげき】
しゃがみ状態だとガードすることができない、中段属性を持った攻撃の総称（(類)ジャンプ攻撃、リープアタック）。しゃがみガードを崩す手段としては範囲の限られる投げ技以上に有効だが、その特異性ゆえにキャンセルできない、あるいは攻撃判定の発生が遅いといったデメリットが設けられている。……というか、そうでないとゲームバランスが崩壊しかねない。

デカキャラ【でかきゃら】
他のキャラに比べて、体格が大きい（デカイ）キャラクターの俗称。一般的に投げ技を主体としたキャラ（(同)投げキャラ）のことを指し、見た目通りにやられ判定までもが大きいため、限定連続技の餌食になることが多い。例>ダッシュのサガットは〜のザンギエフ限定で、めくり強Ⓚ→立ち中Ⓚ→弱Ⓟ→強タイガーアッパーカットが入る。

同時押し【どうじおし】
複数の攻撃ボタンを同時に押しておこなう入力操作。ボタンの配置や数によって、様々な呼び方をされている。例>横3つ〜、縦押し、斜め押し、全押し。

▼な行▲

投げスカリ【なげすかり】
投げ技の範囲内でコマンド入力を完成させにもかかわらず、相手がジャンプやバックダッシュ中で投げが成立しなかった場合に出てしまうモーションのこと。投げ失敗に対する一種のペナルティーで、この間はガードできない無防備な状態になる。



投げ技【なげわざ】
近い間合いでコマンド入力することで、相手を投げられる技の総称。一般的に3D対戦格闘の立ち投げは打撃の攻撃判定発生前、あるいは相手にしゃがまれてしまうと成立しないが、2D対戦格闘の場合はたとえ攻撃を先に出されていても、無敵状態でない限りは投げが優先される。中には間合いの範囲内でさえあれば、どんなに離れた相手であっても強引に吸い込んでしまうインチキ臭い技などもある。

逃げ蹴り【にげげり】
バックジャンプから繰り出されるキック系通常技の俗称。後ろ方向へとジャンプで逃げながら攻撃を繰り出すため、相手の攻撃に負けた際のリスクが低い。画面端へと追い込まれた状況では意味のない行動にも思えるが、攻撃範囲の広い攻撃や飛び道具などを乱発されると、手に負えない場合もある。例>逃げ疾風拳、逃げ斬空波動拳。

▼は行▲

ハメ【はめ】
①如何なる手段、方法をもってしても脱出、又は回避することができない絶望的な状況や連続技（(同)即死連続技、永久コンボ）を指し示す用語。その定義は人によって微妙な差はあるようだが、本当に回避できないような類のモノは、ほとんど存在しない。②連係や連続技などがあまりにもキツい、あるいはすごい様子を表現する際に用いられる。例>なんかそれってさー、ものすごく〜っぽいよね。

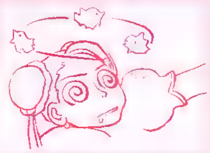
惜しくも！予選落ち用語
「もれる」……通常技やチェーンコンボなどを入力中に、スーパーコンボ系コマンドのレバー部分だけをワンセット入力。ヒット確認をして[illegible]も[illegible]わらず[illegible]ットしていない状態で思わずボタンを押してしまい、暴発した様を表す編集部用語。自己申告制が基本で、ダウン状態復帰から相手の行動を見ないで出す[illegible]」な[illegible]も形容さ[illegible]る。

判定【はんてい】
2D対戦格闘ゲームのキャラクターは、表示されているグラフィックとは別に、キャラクターどうしの接触を判別するための裏データが設定されている。これを当たり判定などと呼ぶが、まれにグラフィックとはおよそかけ離れた当たり判定が設定されている技があり、こういった技は法外な強さ（あるいは弱さ）でもって世に知られることになる。例＞春麗の発勁って～強すぎると思わないか？

パンチ系の技【ぱんちけいのわざ】
パンチボタンを押すとパンチ、キックボタンを押すとキックが出るのは常識。だが頭突きや背中を使った攻撃はどのボタンを押せばいいのだろうか？　こういった便宜上、パンチボタンを押すと出る技のことをパンチ系の技などと呼ぶ。

ヒット確認【ひっとかくにん】
連続技をガードされたときのリスクを減らすための技術。2D格闘ゲームの連続技は、通常技キャンセル必殺技という形態をとるものがほとんどのため、必殺技へとつなぐ前に通常技が当たっているかどうかを確認し、当たっていた場合のみ必殺技につなぐのが一般的。

ピヨる【ぴよる】
連続して相手からダメージを受けることによって、キャラクターが気絶して行動不能になること。ストIIにおいてこの現象が発生した際、キャラクターの頭上をヒヨコ状の鳥類が旋回する演出がなされていたため、この呼称が定着することに。



ブロッキング【ぶろっきんぐ】
相手の打撃技がヒットする瞬間に特定のコマンドを入力することによって、攻撃を受け流してしまう特殊動作。成功すると必ずダメージを与える当て身投げに対して、こちらは相手にスキを作ってしまうのが目的である。（類）ジャストディフェンス、ガードインパクト）

▼ま行▲

マスター【ますたー】
特定のキャラクターの使いこなしに長けた人物に対する呼称。キャラ名＋マスターという形態が一般的だが、近年は地名＋キャラ名に押されがちでなかば死語と化している。自称だとこの上なく見苦しいことは言うまでもない。

待ち【まち】
相手の動きに完全対応することを目的にした戦術。起源は言うまでもなくストIIの某軍人。当時は待ちもれっきとした戦術の1ジャンルと認知されていたが、近年はこの行為自体が悪ととらえられているというのが現実。例＞渋川先生は悪地独歩を～と批判したか？



目押し【めおし】
①技の硬直を見切ってタイミングよくボタンを押すテクニック。主に連続技や反撃として、連打よりもシビアなタイミングが要求されるときに用いる。②高速で回転するドラムリールの特定の絵柄を狙って止める技術。パチスロ用語。つーかこっちが語源。

めくり【めくり】
ジャンプで相手を飛び越す瞬間に攻撃判定の広い技を出すことによって、ガード方向を混乱させるテクニック。こういった方法で出した技が相手にヒットすると、相手は自分に引き寄せられるようなやられかたをするので、連続技などにも用いられる。（同）ケツ蹴り）

▼や行▲

やられ【やられ】
「やられポーズ」「くらいポーズ」など、攻撃が相手にヒットしたときに表示されるグラフィックの略称。ゲームによっては特定のやられが発生している間は判定が変化したり、受けるダメージが変化するものもあるため、連続技を研究する際に考慮しなければならない要素のひとつである。

▼ら行▲

リバーサル【りばーさる】
ダウン、もしくはガード状態からキャラが回復する瞬間に必殺技を出すこと。ゲームによっては成功すると画面上にREVERSALなどの文字が表示されることもある。本来は選択肢のひとつだが、負けがこむと冷静な判断力を失い、これに頼る人が多いことは周知の事実。（同）起き上がり昇龍拳）

連係【れんけい】
相手を罠にかけるための技の組み合わせ。語感から連続技（食らいはじめるとガード不能）と混同しやすいが基本的には別モノである。また、連携と表記するときはタッグ系の格闘ゲームで味方と一緒に技を出すことを指す。



連コイン【れんこいん】
負けても席を立たずに連続でコインを投入すること。マナー違反だが、対戦内容によっては情状酌量の余地があるのも事実か。ちなみに連コインの際、いつもジーンズの前ポケットに小銭を入れている人は、中腰になってポケットをまさぐることになるが、敗者らしいこの姿に哀愁を感じるのは筆者だけではあるまい。例＞「こないだゲーセン行ったら壱万円ベガってヤツが現れてさあ」「たいそうな名前だな。どんなヤツ？」「ベガしか使わないんだけど、3時間ぶっ続けで～。あとで店員に聞いたら万札を全部百円玉に両替してブチ込んだらしいよ」

連続入力コマンド【れんぞくにゅうりょくこまんど】
通常のコマンド入力のあと、追加入力をおこなうことによって性質が変化する必殺技や超必殺技の総称。打撃系は入力するコマンドによって攻撃属性が変化し、ガードを揺さぶる目的のものが多いが、投げ系はいったん投げが確定したあと、相手の投げ抜けとの読み合いといった印象が強い（連続投げは3D格闘ゲームに多い）。ゲーム史にはじめて姿を見せたのは、ファイターズヒストリー・溝口の連続蹴り。



-COLUMN-
ボタンに対応しない攻撃

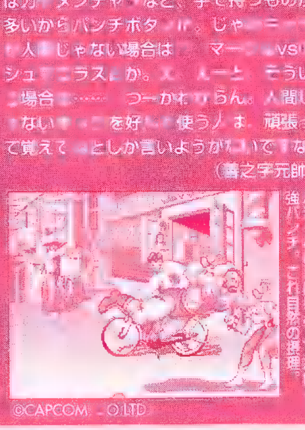
格闘技には、実にさまざまな攻撃が存在する。突き、蹴り、膝蹴り、頭突き、ちょっと変わったところでは靠（鉄山靠な[illegible]のアレ）など、身体のいたるところを武器にしているわけだ。しかし、我らが対戦格闘ゲームはといえば、パンチ、キックという[illegible]2系統のボタンでこれらの技を表現しようというのだから、これはなかなか大変な作業だ。腕でも足でもない攻撃なんて、一体どんなコマンドにすればいいんだろう？

例えば頭突き。これは[illegible]距離[illegible]強パンチ[illegible]わかりやすい。ヒップアタックは？　う～ん、どうもキック系の印象があるよね。じゃあボディプレスは？　こいつは簡単。[illegible]の時代からジャンプ[illegible]要素＋強パンチ[illegible]相場が決まってる。

そう考えてみると意外に法則性が見えてきた。パンチボタンとキックボタンは、腕と足を[illegible]ものではなく、攻撃[illegible]の高さを示すものと考えれば、いろんな攻撃が説明できるのではないだろうか。そしてその高さとは、ズバリ腰より高いか低いか。これならヒップも腹も肩も頭も2D格闘の技ならぜんぶ説明できるぞ！

……待てよ。武器を持ってるやつらはどうする？　まあこれは[illegible]武器を持っ[illegible]判断しよう。たいがいの武器は刀やヌンチャクなど、手で持つものが多いからパンチボタンに。じゃあ[illegible]人間じゃない場合は？　マー[illegible]VSの[illegible]シュマゴラスとか。え、えーと、そういう場合は……つーかわからん。人間じゃないキャラを好んで使う人は、頑張って覚えてくれとしか言いようがないですな。

（[illegible]之字元帥）



ボディ[illegible]レバー下方向＋強パンチ。これ自然の摂理。

©CAPCOM [illegible] LTD.

惜しくも！[illegible]落ち用語
「へこむ」……対戦で負けがこんだ際の精神状態をあらわす用語のひとつ。いわゆる「グロる」が怒りのベクトルを相手に向けがちなのに対して、こちらはしょんぼりする、といった意味に近い。編集部ではよく使われるが、ややネタがローカルだったのが不採用の理由。

アーケードゲームパロディ同人誌紹介コーナー

ゲーパロ堂

担当：KAMO
イラスト：しろがね隆乃

春はイベントが多い季節。このコーナーにも春のイベント合わせで作られた同人誌が届きはじめました。まだの人は……がんばってね。
さて、来月からの月刊化に伴って、同人コーナーも一新する予定です。お楽しみに。

アストラスーパースターズ　発行／アストラBBS連合

HAPPY MAKER



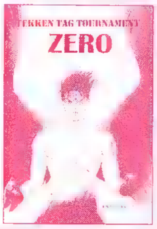
「アストラをこよなく愛する6人による、愛が集結した一冊です。読んで損なしです」

K：マンガ6本とも、絵、話の両方のレベルが高い1冊。表紙も中身もていねいに作られていて、描き手の深い愛情がズシっと伝わってくるね。荒木飛呂彦先生風マンガとアメコミ調マンガもイカスぞ！

B5判　52P　オフ　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋210円分の切手にて
〒616－8417　京都市右京区嵯峨大覚寺門前六道町2　小畑寮 兵働陽子

鉄拳タッグトーナメント　発行／趣味なんです

TEKKEN TAG TOURNAMENT ZERO



「鉄拳TT長編小説本。読みごたえとアクションシーンに自信有り」

K：PRどおり、アクションシーンはキャラクターの動きが目に浮かぶよう。登場キャラはすごく多いけど、それぞれ個性が光るよう話が組み立てられている。特に仁の優しさの描写がいい！

A5判　196P　オフ　表紙2色
1100円の無記名小為替にて
〒192－0051　東京都八王子市元本郷町3－6－19
菊池智子

バストアムーブ　発行／フレンチ甘々

I ♡ ME



「オールキャラギャグ。ヒート、カポエラ、ストライク、ショーティ多め」

K：パロディ元が元なだけに、キャラがダンスしながらギャグやってる。変なポーズとかね。それだけで面白い画面になってるのがイイ。ちょっとおバカなヒートネタがかわいらしい。

A5判　28P　オフ　表紙カラー
300円の無記名小為替＋160円切手
〒063－0821　北海道札幌市西区発寒1－3－14－1－506
菅原知美

私立ジャスティス学園　発行／表六玉企画

X－GUN



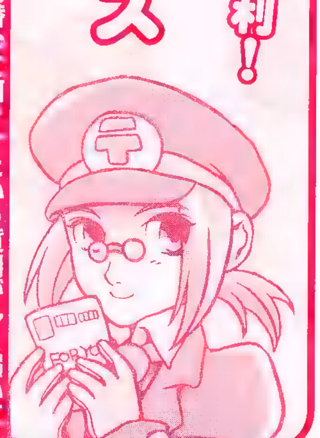
「バツ中心（外道高以外の）オールキャラ健全GAG本。マガスペ版大プッシュトーク有」

K：どっか抜けてるとこはあるけど、とにかく元気でカバー！　なバツがいっぱい。バツのファンなら絶対買い。絵柄もすっきりしっかりでとても見やすい。

B5判　40P　オフ　表紙カラー　600円の無記名小為替＋200円分の切手、宛名カード、返信用80円切手同封にて
〒488－0016　愛知県尾張旭市三郷町陶栄88　コーポ陶栄201　矢野香　J係

知ってると便利！　郵便局のサービスあれこれ

このコーナー宛に「無記名小為替って何？」という質問が多く届いているので、今回はその解説をしようと思います。ほかにも、郵便局で受けられる便利なサービスをご紹介。快適な同人ライフに使えるものをチョイスしてみました。



●定額小為替

「ていがくこがわせ」と読み、郵便局の窓口で買えます。50円から1万円までの15種類があって、購入分の金額に応じた手数料が別に必要。普通郵便でも送れるから少額の送金には便利。

「無記名小為替」というのは、定額小為替の表面の「指定受取人欄」を記入していないものを指します。要は買ったままの状態のものだよ。

為替を受け取る側は「受領欄」に自分の住所と名前を書いて、印鑑を押して郵便局の窓口へ持っていけば、その為替の金額分の現金を受け取れます。受取人の指定がなければ、為替を窓口へ持ってきた人に現金が支払われるという仕組み。指定受取人が書いてあると、指定された本人であることを窓口で証明しなければならなくなるので、現金の受け取りが面倒になります。

小為替を買ったときにもらう「受領証」は、なくさないように保管しておくこと。何かの都合で払い戻すときに必要になります。

●郵便振替

定額小為替を郵送でやりとりするのが不安な人にはこれ。自分の振替口座を作れば（無料）、全国の郵便局から入金ができます。

加入は郵便局窓口でもらえる申し込み用紙に必要事項を記入して提出します（印鑑が必要）。数日後には郵便局から連絡がきて、口座番号が教えてもらえるよ。

通販のインフォメーションには「郵便振替」の表示と、口座番号を記せばOK。

入金があればその都度郵便局から通知がくるので、申し込み時に指定した郵便局で現金を受け取ることができます。

送金する人は、郵便振替の用紙（入金相手が指定した用紙か、郵便局の窓口でもらえる用紙）に記入し、入金額に手数料を添えて相手の口座に振り込めば、確実に送金することができます。用紙には「通信欄」もあるので、何を申し込みたいのかなども記入できるよ。

●冊子小包

本やカタログ、とじてあるカレンダーなどの印刷物を、定形外郵便よりもお得な料金で郵送できるサービス。封筒に「冊子小包」と表示し、中身が見えるように包装すればOK。重さを3kg以内にすることも忘れずにね。

●私書箱

住所を公表したくないと思ったら、この「私書箱」を使ってみるのも一つの手だよ。郵便局内で無料で借りることができるけど、いくつか条件があります。

○6か月以上私書箱を使用すること
○だいたい毎日郵便物を受け取りに来ること

など、これらをきちんと守れる人であることが条件。

そのほかの条件は各郵便局によって違いがあるので、近くの郵便局で聞いてみてね。もちろん、私書箱に空きがないと借りれません。

申し込みには印鑑と、身分が証明できるものが必要。身分証明書は学生証、運転免許証、健康保険証でOK。

というわけでこんなに便利な郵便局のサービス、ぜひ覚えて利用してみてね！

（協力　武蔵野中央郵便局／郵便局フリーダイヤルセンター）

ゲー事典　上でも書いたとおり、次回からは新たな同人誌紹介コーナーをお届けします。新同人誌紹介コーナーへの応募については今までと同じです。伝言板と自主イベントに関してはE-mailでの投稿もOK。投稿の際、コーナーの感想や身近でおきた同人エピソードなども書いてくれると嬉しいです。（ゆさ）

ゲーパロ堂

投稿大募集！

■ゲーパロ堂投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE－mailアドレスも）

■伝言板への投稿は……

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……

○サークル会員募集
○友達募集
○アンケートの回答者募集
○個人主催のイベント告知

など。

「売ります・買います・あげます」は扱っていません。

はがきは必ず縦型で。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

では、たくさんの投稿を待ってます！

デッドオアアライブ2　発行／はな丸無限ジム

DOA



「レイファンとあやねが中心の本です。レイファン超かわいくてもーラブラブっス」

K：あやね×レイファンの話1本。意地悪あやねにいじめられるレイファンという内容だけど、両方かわいくて◎ 18禁男性向け。

B5判　28P　オフ　表紙カラー　500円の無記名小為替＋200円分の切手にて
〒188－0011　東京都田無市本町5－6－20－504
堀田ひろみ

ザ・キング・オブ・ファイターズ　発行／KKI

タイトル未定



「ムチャクチャなノリのK.O.F.'99の4コマ本。ほぼ全キャラいます」

K：中国チーム・K'・クリザリッドが多め。40本を超える4コマにはかなり満足させられる。ネタはもちろん、絵柄で笑えるという点も特徴かな。もともとかわいい絵柄だから、ギャグ絵との差がスゴイ。

A5判　52P　オフ　表紙1色
500円分の無記名小為替＋宛名シールと80円切手
〒471－0052　愛知県豊田市逢妻町3－1－67
平田淳也　KKI

ギルティギア　発行／UNBALANCE+BALANCE

HYSTERIC LOVE



「どこか勘違い気味のムードが痛い本。　甘々なソル×カイでOKな方へ！」

K：細いタッチで描かれた絵はかなり高レベル。8Pのマンガでは切ない二人の心が読みとれるけど、やはり長めのストーリーで読みたかった。女性向け。H度はやや低め。

A5判　20P　オフ　表紙2色
350円の無記名小為替＋160円分の切手にて
〒834－0102　福岡県八女郡広川町水原1253-1
岩辺徳子

ソウルキャリバー　発行／まねーびっと

Swoed × Beauty



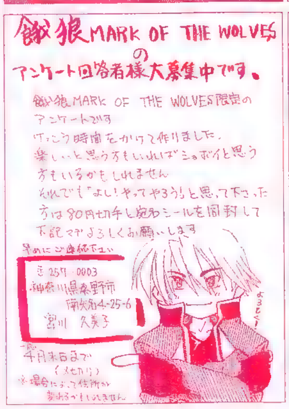
「ソウルキャリバーのアダルト女性チーム中心のお下劣・お色気ギャグです」

K：お下劣なんだけど爆笑しちゃったよ！　タキ&ソフィーティアの変なキャラクターにちょっと困り気味のアイヴィー姉さんて構図。男性キャラがかわいそうに見えてくるほど「そっち」にパワフル。

B5判　21P　オフ　表紙1色
300円分の無記名小為替＋160円分の切手にて
〒132－0024　東京都江戸川区一之江7－22－6　グローリーu203
梅野千絵









伝言板

★ポップンミュージックが好きでたまらない人で、文通してくれる人募集。イラ交OK。
〒590－0136　大阪府堺市美木多上2109　八田沙由利

★ゲーセンやコミケなど一緒に行ってくれる方、葉書または封書で住所・名前を書いて下の宛先まで送ってください。
〒279－0004
千葉県浦安市猫実2－1－32　佐藤尚継

★ぐわんげアンケート回答者募集!!　ぐわんげ好きな方、ぜひご協力ください。80円切手は不要ですが、入れてくれる方にはお礼差し上げます。締め切りは一応5月まで。興味のある方は下記住所まで。
〒228－0825
神奈川県相模原市新磯野4－3－1－207
栗林香織

★ゲーム中心よろずサークル・JACKPOT会員募集中！　2ヶ月毎の会報とMLで会費400円。高校生以上なら性別、職業不問。メールできなくてもOKです。詳細は80円切手か郵便書簡同封かメールにてお問い合わせを。
〒062－0912
北海道札幌市豊平区水車町1－4－8
第12松井ビル105　和田方JP係
jackpot@snow.px.to

自主イベント伝言板

★月華三昧
内容／月華の剣士シリーズオンリー同人誌即売会。コスプレOK・ゲーム大会有り。
開催日／2000年6月4日（日）　11時～15時
会場／大田区民ホール・アプリコ
募集／直接参加＝120sp　委託参加＝10sp
参加費／直接＝1sp　2000円、2sp　4000円、委託＝2000円
問い合わせ／80円切手を貼った返信用封筒同封で下記まで。
〒328－0027　栃木県栃木市今泉町1－19－19
秋間唯彦
http：//WWW.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7361

宛先　〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部　「ゲーパロ堂」係

締切　基本的に随時募集です。4月末発売号に掲載を希望する人は**4月7日（金）消印有効**
5月末発売号に掲載を希望する人は**4月20日（木）消印有効**　です。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「ゲーム音楽」。ゲームにとって音楽は重要な要素であり、好きなゲームの音楽は遊んだ分だけ、いつまでも耳に残るもの。今回はゲーム音楽にまつわるページをご紹介！　音楽データだけでなく文章も濃いぜ！

Text:Joe／冬コミ入手の同人CDを聞きながら執筆中。1994年のVOLTAGEや1990年のMCMLXCは今も楽しんでます。

「ゲームミュージック」関連ホームページ

矩形派工房

http://www1.cds.ne.jp/~jitome/kukeiha

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

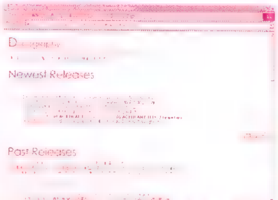
音楽サークル「矩形派・工場医院会」のページ



洗練されたデザインのトップページ

ページにはこれまでに手がけたCDがリストアップされており、聴きたくなるタイトルが並んでいる。

ページ主催のライブ活動および出展イベントの宣伝・報告を行なっており、CDに関してはOrderFormの準備も行なっている。今後は新作CDのプレビューも考えているそうだ。



これまでの作品コンテンツを把握できる

サークルの宣伝ということで開始。当初はナムコ系のゲーム音楽の、何でもありアレンジを中心としていたが、最近はビーマニの影響もあってダンス系のアレンジの方が増えてきた。音作りはサウンドブラスターからACIDベースに変更して、MIDIからハードディスクレコーディングに移行。

サイト管理人　Jitometaro

ページ管理のJitometaro、サークル代表のBLACKHEART、ソフトのUJYの3名で運営。

秘密

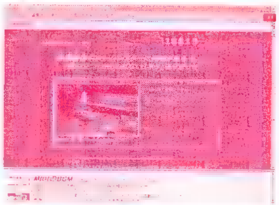
相変わらず発売当日にCD-Rをマシンフル稼動で焼き続けています。主要メンバーでライブ等も行なっていますので、こちらも精力的にできればと。それから、やはり著作権法が気になります。メーカー見解次第ということでもありますので難しい問題と認識しています。ただ、ファンあってのメーカーという側面も忘れないでほしいですね。

「ゲーム屋の音楽部屋」

http://www.geocities.co.jp/Playtown/1356/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

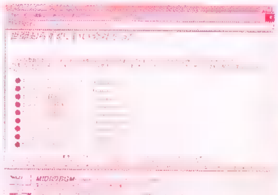
自分の音楽を作品にしたいアマチュアのための小ネタ



シンプルなトップページ

「安直な音楽講座のコーナー」なども含め、ZEROWINGの2面BGMを聴きながら読み進めていこう。

「現状は仕事で手一杯であるが、旧東亜プランのゲームのアレンジを増やしたい」、とは管理人の弁。また、メールしていただいた東亜ファンに感謝しているとのこと。



管理者の手がけた作品の一覧を見て涙せよ

東亜節という言葉にピンときた人は、是非ともアクセスを。管理人のプロフィールをチェックしてみよう。ページ開設当初は音楽制作の小ネタだけのコンテンツであったが、観たビデオのレビューなども徐々に追加。また、ひたすら濃い自己紹介は業界裏話もあって一見の価値あり。初心者にやさしい

サイト管理人　上村建也

ゲーム開発会社員の39歳。



ゲーム音楽は映像と同時に存在して始めて意味があるものと考えています。また、ゲーム音楽は多くの方に知っていただくべきと考えます。ですので法律保護もマーケットを見る必要もあると思います。

最近はゲームセンターの中でも、ビデオゲームの肩身が狭くなってきて寂しく感じますが、アーケードでしか味わえない興奮を楽しみたいものです。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

今回のお題は「ゲームミュージック」なわけですが、アクセスしたページのMIDIデータは正しく聞こえていますか？

エクスプローラやネットスケープで再生機能を持っていないデータを表示しようとした場合にはエラーが発生します。そんなときは、各種データの再生機能などを追加してくれる「プラグイン」をインストールしましょう。

好きなサークルや作者さんのページを表示してから「クッソー、音楽が聞こえねぇー」とか「画像とかメニューが出てこねぇ」を解消するためにも、今回紹介する各種プラグインを入手することをお勧めします。

MIDPLUG for XG

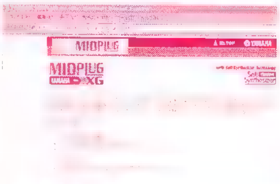
www.yamaha.co.jp/xg/ midplug

MIDIを楽しむためには必携のプラグインで、YAMAHAが提供しています。

アクセスしたホームページで提供されるMIDIデータを受信し、ソフトシンセサイザーや外部XG対応音源、サウンドカードなどのMIDI音源にデータを送る機能を追加します。

なおエクスプローラーとネットスケープの両方を使用している場合は、MIDPLUG for XGとMIDPLUG Control for XGの両方をインストールする必要があるので注意。

このプラグインさえインストールしてしまえば、MIDI音源なしでも再生可能になります。



MIDPLUG for XG
http://www.yamaha.co.jp/xg/midplug/top.html

Shockwave PlayerとFlash Player

http://www.macromedia.com/jp/software/downloads/

Macromediaが提供するプラグイン。ShockwaveはDirectorで作成されたコンテンツをブラウザで表示するプレイヤー。Shockwave Flashは、アニメーションやサウンドなどをインタラクティブに表現することを可能にプレイヤーです。どちらも事実上の標準で、Windowsでは標準で提供されるほどメジャー。

インターネットでも、これらのプラグインを前提としたデータやゲームなどが数多く提供されています。

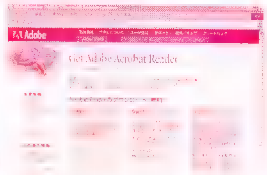
また、より楽しくて動きや音のあるページを目指すホームページ管理人の方は、Directorなどのツールを試してみてはいかがでしょうか。

Adobe Acrobat Reader

インターネットでの文書配布の事実上標準のフォーマットでPDFファイルと呼ばれる。音楽とは少し離れているが、マニュアルや資料がPDF形式で提供されることも多く、必須。

今回紹介していないプラグイン以外で、RealAudioや画像のQuickTime、VDOLiveなどいくつものプラグインが存在しています。

プラグインを使いこなして、楽しくWWWを泳いでいってください。



Acrobat Reader
http://www.macromedia.com/jp/software/downloads/

ゲー事典　**本コーナーの趣旨**……現在のゲームシーンを語るうえで、インターネット上の個人サイトの活動は無視できない。紙媒体では不可能な速報性。主張を100%発表できる環境であること。ビジターからのフィードバックを受けて、内容をシェイプアップしていけること。インターネット上の人脈によって、プロにもできない偉業をなしとげることもできる（つづく）

mitsuman's homepage

http://www.mirai.ne.jp/~mitsuman/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

ゲーム，映像，音声処理などのプログラム関係＋日記



濃い文章が待っています。

プログラムの開発と公開を目的にしたページで、暇だったから作ったとは管理者の弁。kamikaze305の開発ページへのリンクや、MODやMDXなどに関する記述もあり、ゲーム音楽・コンピュータ音楽を語る内容の濃いページとなっている。

初期はFM音源データを扱っていたが、現在はゲームなども置いている。kamikaze305はmod、xm、s3m、it、bms、spc、mdx、LZH、ZIP、CAMに対応したソフトウェアシンセサイザー兼マルチメディアプレーヤー。データを持っている人は一度お試しあれ。

リンク集も厳選された内容で充実している。一度はチェックしよう。



すごく謎なシューティングゲームもあります。

サイト管理人 mitsuman (Mitsuru Nishibe)

PC歴、ゲーム歴ともに8年で、プログラムとゲームが趣味の、ある種充実した濃さを持つ19歳学生。



個人的にはFM音源が好きでした。今は音質が上がったけど、ゲーム音楽特有のものは少なくなった気がします。

また、古くなったゲーム音楽の著作権をフリーにしてはどうでしょうか。いろいろな人に聞いてもらえるほうがいいと思う。

最後に、アーケードゲームの状況は良くないですが、とりあえずシューティングはもっとがんばってくれっ！

GAMSIC

http://ore.to/~gamsic

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

"ゲーム＝生活の一部"の人に見に来てほしい

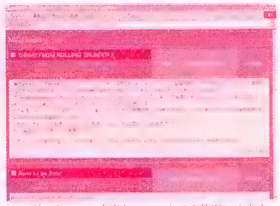
MIDI音源での曲発表がメインのページとして開始。当時は作曲者の趣味もありZUNTATA，namcoが多かった。掲載される曲は1985年以降のものであるが、ダウンロードもでき、曲の解説のゲームに対するコメントを読みながら聞いて楽しめる。

携帯電話の着メロも計画されたが、管理人多忙や他サイトでのサポート状況などから制作を中止した。

現在はMIDI以外の音楽データ(MOD，ACID，MP3，RealAudio)を公開準備中。今後はアレンジ主体で、クラブでかかっても違和感のないレベルのものを目指す。同時にCDの自主制作を手がけることも考えている。



MIDIデータやゲームレビュー、投稿など



MIDIギャラリーは音楽とコメントで２倍楽しめます

サイト管理人 LZD

アーケードゲームとキモチイイ音楽好きな会社員。ページは青薔龍さんがサポート。



ネットワークで色々な方と知り合えるということのほか、モノを作るという上で色々な方から意見を聞くことができるというのがいいです。

最近ゲームミュージックアルバムのリリースが少なく、大変残念です。また廃盤アルバムにも名作と呼ばれる物は多いと思います。復刻してほしい……。

音声/音楽データ拡張子事典

ゲームミュージックサイトをめぐると出会う、音声/音楽データ形式を簡単に紹介しましょう。

.wav	Windowsで標準的な音声データフォーマット。
.aiff	Macintoshで標準的な音声フォーマット。
.au	UNIXで標準的な音声フォーマット。Javaでも使用する。
.ra	ストリーミング再生を目的としたRealAudioのフォーマット。公式サイトに多い。
.mp3	MPEG-1 Audio Layer3で圧縮された音声データ。ゲームミュージックは少ない。
.vqf/.vql	SoundVQで扱う圧縮音声データ。.mp3の後塵を浴びる形で、流通量は極少。
.vmf/.vmd	InternetWaveAudio形式で圧縮されたデータ。
.mid/.rcp	標準的なMIDIのデータフォーマット。ゲームミュージックも数多い。
.mod/.s3m/.xm/.it/	ゲームミュージック好きにぜひ注目してほしい形式。音声を内包したデータ。
.mdx/.pdx	X68000由来のデータ。Windows環境で再生可能。良質のゲームミュージックが多い。
.zms/.zmd	.mdxに準じる。絶対数は少ないが、ゲームミュージックが多い。
.spc	SFCの音楽データファイルで、Windows環境で再生できる。灰色な存在だが注目の形式。

DZONE. NAMCO ONGAKU MANIAX

http://www5.airnet.ne.jp/dzone/

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

ナムコ・ミュージック・ファンのためのサイト



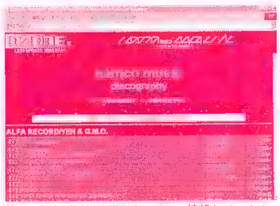
正にナムコ尽くしの充実情報ページ。

ナムコファンだったことと、CD紹介で曲名の他に作曲者や編曲者の紹介もしたかったということで、CD情報の取り扱いからページ運営を開始。

運営は、引き立て役だけでなく、独立して聴いたときにもゲームを思い出させてくれる音楽を求めているという管理人が、一人で行なっている。

オフラインミーティングの高頻度開催も特徴。音楽だけでなくナムコの話題全般を肴にしてお酒を楽しんでいる。

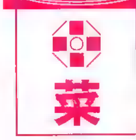
現在も内容の充実を図っており、もっとファンの声を集められるようなサイトにする方向で活動中。もっとCDを出してほしいので、がんばって応援していきます、とは管理人の弁。



これまでにリリースされたメディア情報もバッチリ。

サイト管理人 DZ

ゲーム歴20年の28歳の会社員。ナムコのゲームで遊んだりVGMを聴くことが趣味。



最近は情報更新が鈍くなって困っています。もっとナムコのゲームのCD化を進めてほしいです。

ゲーム音楽については、新しい音源を使いつつクオリティを落とさないようなVGM作りをしていってほしいです。

ゲームはアーケードでやるほうが気合いが入るので、今後も作品を沢山出してほしいですね。

Post Script

取材でよく話題となったのは、著作権問題でした。ファン活動の延長上には、それが立ちはだかるのです。「ゲームやメーカーと同じくらいにゲーム音楽が好き」という一念から出発しているのですが、それを公に行なうということには色々と難しい問題がつきまといます。大方は黙認されているようですが、Web上でLeaf(http://www.leaf.co.jp)さんが同様の問題について一つの解を示していますので、一度ご覧ください。

ゲー事典　**本コーナーの趣旨**……環境でもある。そして、インターネット上には、そうした実績の積み重ねが宝の山と化している状態だ。それをすべて肯定することは、本誌の存在意義を失わしめることにもつながってくるのかもしれないのだが、いいものはいい、と伝えることこそが雑誌の使命だと信じる、それが本コーナーの精神の部分だ。とかなんとかいっちゃったり。

「ASURA」の剣を探し出した者には、望みの褒美をとらせよう
——国王

ゲームセンターよく見る伝

3発目　お題『アシュラシリーズ』

©Fuuki Co.,Ltd.1999,2000

案内人　福田柵太郎

アシュラ黄金時代、ふたたび到来！

AOUショー会場を震感させ、見た者の総身をBUZZらせた2D格闘ゲーム……。言うまでもなくMr.アシュラ「アシュラバスター」のことなんですけど。今回のよく見る伝は前作ブレードネタと、日報アシュラバからの横流し情報をセットにしてお題としてみました。

読んでバスターに備えよう　アシュラブレード百科事典

●**アシュラブレード**……99年にFUUKIより発売された対戦型格闘アクションゲーム。体力ゲージとマジックゲージ、そしてタイム表示で構成されたシンプルな画面と、連続技がお手軽につながる吹っ飛ばし攻撃をウリとしてゲーセンに躍り出たアシュラな作品。

そんなアシュブレはプレイヤーに高難度な技を要求しないので、この春にゲーセンデビューしてみようと意気込む君は、まずアシュブレに触れてみてはいかがでしょうか。

ただ残念なことに、現在日本のゲーセンに何枚アシュブレが残ってい、ハウッ（狙撃）！



これがアシュラブレードだ！　見かけたら速攻でプレイせよ！

●**アリス**……外見は2.5等身の女の子なのに、DJシビトもビックリのネクロマンシー。ちなみにハロースカル↓スカルアッパーがコンボになるので、どこかでアシュブレを見つけたら決めてみてください。

●**ED**……これからアシュラブレードに触れてみようとする人のモチベーションを下げるようですが、アシュブレにはエンディングムービーや一枚絵はありません。ただ暗闇の画面にキャラクターごとのテキストが流れるだけです。

シンプル・イズ・ベストの姿勢を貫きとおすアシュラ開発陣の純粋な意思の現れ、と理解するのがアシュラフリークの義務といえましょう。

●**カーフュー（中ボス）**……レーザー光線銃をズビャズビャ撃ってくるオヤジ。いくら武器格闘とはいえ、その範疇を越えてねえか？　マヴカプに出た方がいいのでは？　と思わず意義申し立てをせずにはいられないぞ。

アリス成長日記



●**岩砕拳**……フーティーの必殺技。効果として腕の先端が見えないのがかっこいい。

この技を見たKALいわく、「KOF'95までのラルフの吹っ飛ばし、通称『見えないパンチ』はこんな風に手の先が見えなかったんだよな〜。'96からは『見える』ようになっちゃってショックだったよ。終わったって感じで（笑）」



っていうか絵ヅラだけだと、どうみてもマーヴ○系なんですけど……。

●**ゴート**……ロングソードと鉄球を装備したウォリアー。系でカテゴライズするとガッツ系。開発者コメント『片手を義手にして大砲を仕込もうという案もあった』



見えないパンチが、4年のブランクを越えて今蘇る！

●**ザンビー**……手がでかい不知○幻庵のような奴。バスターではザン-Bに改名している。駅のホームとかで唾を吐かれるのは嫌なモンですが、ザンビーのポイズンスピットはキラキラした緑色の液体なので、許せてしまえそうです。

命名地獄へ接続　タイトルスナッチャーズ

プレイヤーの心踊るゲーム名を提案するという、いらぬ世話焼きコーナー、それがタイトルスナッチャーズだ！

ゲームにとってタイトルは中身の次に重要、ネーミングセンスがゲームのインカムを左右する、といっても過言ではないな。

例えるなら、怒首領蜂やぐわんげで有名なケイブの作品「弾銃フィーバロン」が開発バージョンの「ビートアタック」や「フィーバーSOS」という題名のままで発売されていたとしたら、はたして君は百円玉を入れて遊ぶだろうか？　俺なら1回2百円でもやる。何ら疑念を抱くことなく。



タイトル重要。『PLUS』はとてもいい感じです。　©1999 PSIKYO

……と、まあタイトル名はこのぐらい大事なファクターというわけ。前置きはこれくらいにして、話を題目であるアシュラブレードに戻そう。

過去のゲームでタイトルにアシュラとついたゲームはUPLの名作アクション「忍者くん阿修羅の章（1987）」とビスコの「阿修羅ブラスター（1990）」の2枚のみ。

アシュラブレードはアーケードゲーム暦において、じつに9年ぶりの「アシュラ」付きタイトルということで、古からのプレイヤーに感銘をあたえていた……ように思われる。

よって、このアシュラという不動のキーパーツを残しつつ、アシュラシリーズの新タイトルを勝手気ままに生産していきたいと思う今日この頃。



アシュラって文字のつくタイトルは、何となく不況に強そうだ。

第一案：アシュラサンキュー……お金を入れてくれたすべてのプレイヤーたちへ、メーカーから感謝を込めて……。

第二案：網走シューター……アシュラバスターと単に語感が似ているというだけ。シューティングのタイトルならイケるか？

第三案：アシュラブレイカーズ……ビスコのブレイカーズと夢の競演てな勢いのタイトル（タイトーのスパイラルブレイカーズでも可）。わりと違和感がないのがミソ。

第四案：アシュラレギュラー……いつまでもゲーセンのレギュラーでありますように、という言魂の力を微妙に利用したタイトルでごわす。

第五案：アシュラ斬■伝……ポリゴン3D格闘版アシュラブレードが出たらぜひ。

第六案：http://www.asyura.co.jp……ゲーム名がURL。iモードでランキングに…（略）。

よく見るハウス

ゆえにジンスケ……イラストだけだとそこそこ普通の人に見えるジンスケだが、必殺技名は変すぎる。「ゆえに真っ二つ」「月満つるゆえに……」「外気圧ゆえに……」とかなりのモノ。でも、そこが素敵。ゆえに、よく見る伝的月間MVPはジンスケに決定。今年の夏コミはジンスケのコスプレ（スゲ笠かぶるだけ）で決めるぜ！　という人がいたら一報おくれ。

アシュラバ愛の劇場

下僕の恋わずらい

（ザン-Bオフィシャルストーリー）

一人の男がいる。いかつい仮面を付け、物思いにふける男。ザン-Bと呼ばれるこの男にとって、まったく予想だにしなかった事が起きていた。

「ふう……」

彼、ザン-Bは恋をした。相手は公爵令嬢アリス。自分の雇い主の一人娘である。もっとも当の本人は自分の芽生え始めた感情が何かよく分からないでいたが。

物思いにふける中、彼は自分の意中の人であるアリスを見かける。彼女はお供のスケルトンと共に、どこかに行くようだった。

「きっと散歩ダギャ。楽しそうギャー。いつかオレも……エヘへへへ」

妄想に突入するザン-B。しばらく彼は妄想のかなたにとんでいく。

「……ハッ!?　な、なにをしてるギャ？」

（妄想から）帰ってきたようである。その後、自分の部屋にこもり、趣味である発明にいそしむ。そんな平和な時間がゆっくりと過ぎていった。……それから、数時間後、

「あいつかぁぁ!!!」

アリスの怒声がひびきわたる。何事かと思うザン-Bは、急いでアリスの部屋に行く。その途中でアリスと出くわすザン-B、だが、その怒りもあらわな表情にとまどう。

「ど、どうしたんギャ？　お嬢サマ？」

しかし、アリスは耳に入らないのか、スタスタと走り去ってしまった。何が何やらよく飲み込めないでいたザン-Bだったが、事の次第を公爵に報告する。そして、アリスを探してくる様公爵に命じられると、そうそうに後を追うのだった。

彼の初恋の行方は、果たして？

●**TO ARMS!**……ラウンドスタート時に出る文字。人間のやる気を異様なまでに高めてくれる。試験前、告白前、敵対組織への出入り前にそっと「TO ARMS!」とつぶやくと、精神安定に一役買うかも。

●**ダブルゼータ**……ライトニングが使う必殺技。Z字型に振る剣の軌跡が2本見えるのがその名の由来。武器投げのあとで剣が1本しかない時は、ちゃんと軌跡が一つになる。芸が細かいネ!

●**タロス**……巨大なヤカン（命名アリス）のようなアイアンゴーレム。重量級のお約束で予備動作が大きいかわりに威力の高い技が多い。

●**大地の竜**……ラスボスが蘇らせたかった竜。なんでも人類を皆殺しにできるほどの破壊力を持つらしい。ちなみに「アルカディア2号のOLD GAME MUSEUMドラゴン特集のドラゴンリストに、なんで大地の竜が入ってねえんだ、アアン?」というツッコミは1通もこなかった……。

●**S-ガイスト（ラスボス）**……伸縮自在の剣（ガ○アンソード）を操る仮面の男。ベガとサラマンダーが百人束になっても勝てないほど強い。

●**フーチー**……地面に着くほど伸ばしているポニーテールがかわいい拳法娘。バスターにてリストラ!?　隠し?

●**ライトニング**……主人公ヤシャオウのライバル的存在だったが、バスターにおいてそのポジションをシッタラさんに奪われる。美人薄命ィィィ（by レイア・ドラゴン）!

●**ローズマリー**……魔剣を操るデビルサマナー。アシュブレをプレイ中に友達から「その剣はダイレク?」と聞かれたら「剣魔メルフィストだ!!」と叫んでアシュブレフリークぶりの証しを立てよう。



非常に珍しいラウンド開幕表示「TO ARMS!」、トゥハートじゃねーぞ。

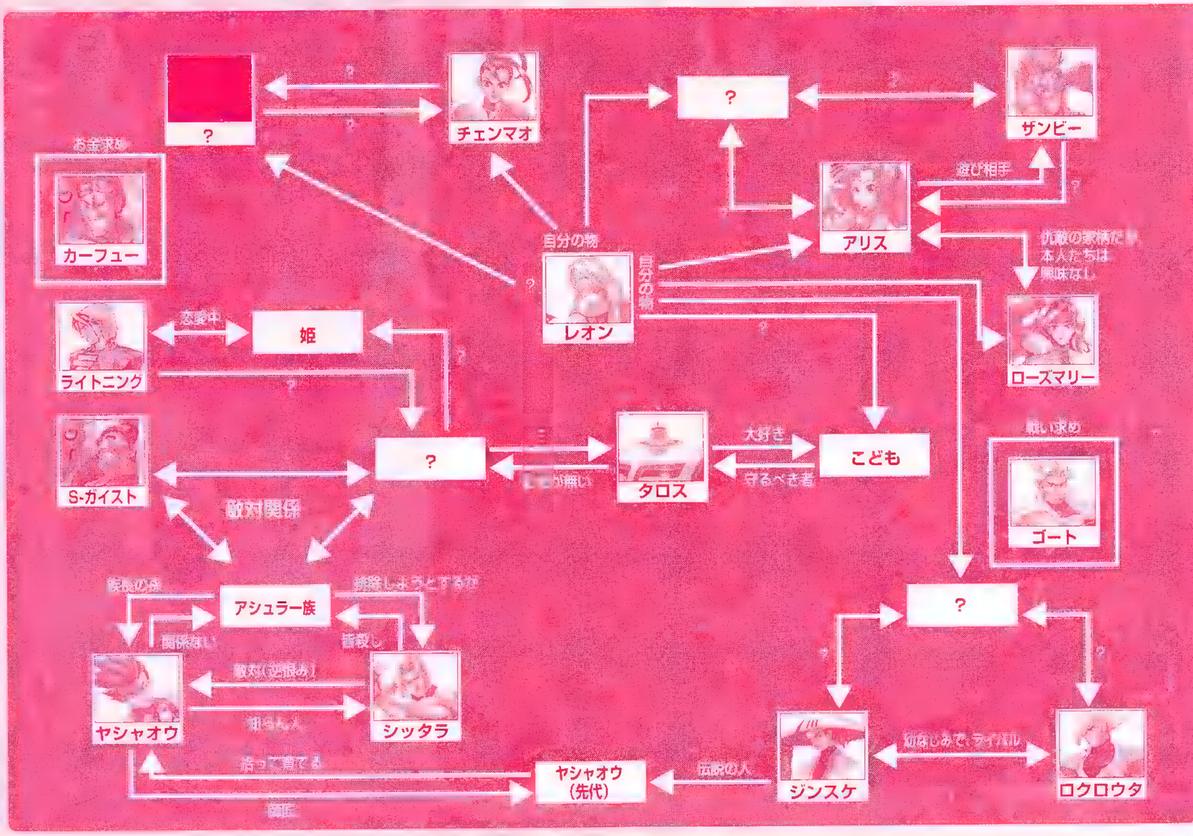
ミッキーさん劇場

ちょっとだけサイキッカー



激!独占先行公開 アシュラバ人物相関図

相関図中でやたらと「?」が目立つけど、そこは実際にアシュラバをプレイして埋めて頂戴。パズルのようですな。



ゆえにロクロウタ……イラストだけだと変態にしか見えず「ゼル伝のリンクみたい」と言われてしまうロクロウタだが、忍者テクは超一流。AOUショーでは風呂敷みたいな布で、ハットリくんよろしく画面上空を滑空していたぞ。素敵過ぎるぜロクロウタ、今年のベストキャラ大賞はロクロウタに決まりだ。ロクロウタ全身タオルとか出してもいいのでは？

庄司といづなの げいむパラのいヤ

「あおうショーマークツー」

そんなわけで、今度こそAOUショー（注）だ。今度はちゃんと幕張メッセまで取材に行ってきたのである。色々と締切があるんで他の編集部には内緒だけどな（笑）。例によって客観的かつ公正な意見は本誌にお任せするとして、さっそく個人的な趣味による感想を書こう。

まずは一番、気になったのがタイトーさんの『サイヴァリア』。自機はメカドラゴンで操作系はトラックボールなのか!? あるいは小林亜星がCMソングを歌っているのか（笑）!? と早合点してしまいそうなタイトルだけど、実際には縦スクロールシューティングだ。『サイバリオン』の続編や『ダライアス』『レイ』シリーズの新作ではないけれども、過去に拘らず2Dスクロールで新作シューティングゲームを出すタイトーさんの心意気やよし！ しかも、このゲーム『自機を敵弾にかすらせる事によってパワーアップする』という、誠に漢気あふるるシューティングゲームなのである。つまり『かすりボーナス』のグレードアップというわけだ。『かすりボーナス』がシューティングに導入されてからというもの、それがないゲームでも気が付くと自機を敵弾にかすらせようとして、無意味にやられた経験のある人（俺だけか？）にはうってつけのゲームだな。

「貴様〜〜 今、弾を避けたなあ!!」

「だって弾を避けないとやられちゃうじゃないか!!」

「馬鹿者！ 避けようと思うから当たるのだ！ 貴様も漢ならば広い心を持て！ 「弾さん、どうぞ来てください」と思えば弾も人の子（？）。そうそう当たるものではない！」

「そうか！ そうだったのか!!」

発売後は全国のゲーセンでこんなドラマが繰り広げられそうである。でも自機の中心に敵弾が当たると当然、やられます（笑）。本当、おちさんはその昔のオレ的傑作シューティング『オメガファイター』（自機に近い位置で敵を倒すと高得点！）を思い出して、会場で涙してしまったぞ（若干、嘘）。

他には、『ギルティギアX（ゼクス）』の美麗画面が、非常に印象に残った。まさに「劇場用アニメ」並のクオリティで滑らかにキャラクターが動き回るのだ。まだ開発中のようだけれども、カプコンさん、SNKさん以外から、2D格闘が出ることも久しぶり。開発元のアークシステムさんには頑張ってもらいたい。

他にもコナミさんの『実際にパンチングボードを殴る』『北斗の拳』や、アーケードと家庭用の連動を売り物にした『バーチャロン Ver.5.66』や『マーブルVSカプコン2』など、音楽・リズムゲームが一段落したこともあり、各社とも次の方向性を模索している様子が伺えた。中にはイロモノと呼ばれそうなものもあるけど、『電車でGO！』や『ビートマニア』だって、最初はあれほどヒットするとは誰も思っていなかったわけだしね。さて、今回の出展品からゲームの歴史を塗り替えるほどの大ヒットが出るかな？



注 AOU——全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（Amusement machine Operators Union）のことだってば。

庄司 卓（しょうじたかし）

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（アーケードに限る）。代表作『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』シリーズ（富士見書房）『倒凶十将伝』シリーズ（朝日ソノラマ）。現在、何か秘密の計画が着々と進行中らしい？ あと、近日発売『ヨーコ』続巻は『純白』らしい。

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム『バンツァーバンディット』キャラデザイン、アニメ『セイバーマリオネット』キャラデザイン、マンガ『スパークス』『機神書紀』。AOUショーは結局行けなくて、ホゾを噛んだとのこと。





かねこしんや
(ホームページ：http://www2.tky.3web.ne.jp/~shinya2/)

かねこしんやより一言 アルカディア読者の皆様はじめまして！ かねこしんやと申します。マガジンZという雑誌で「カルドセプト」というゲームの漫画を描いています。どうぞよろしく！ このモニター娘が、心の師匠のいづな先生と高雄先生のおとなりに載るかと思うとドキドキです――

Pandora Charatte カイ
(パンドラキャラット・カイ)

●今号のテーマ

「モニター」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

高雄右京
(ホームページ：http://www.din.or.jp/~takao-u)



高雄右京より一言 はじめまして〜高雄です。「電撃大王」で4月発売号から、オリジナル新連載をやります。スペース面白人情喜劇スパイアクション漫画の予定です。よろしくね。99年のベストゲームは「スペースチャンネル5」かなあ。「サンバDEアミーゴ」も大好きです。猪木信者だから笑。――こうしてみるとドリキャス派!?

次号予告 次号岩原裕二先生＆一日郎先生登場予定！ テーマは「日本刀」

幻灯電映館

第三回「いつも心にドラゴンを」

館長・田渕健康

映画の中に浮遊するゲーマーっ魂を日々探求し、「関連性」という強引な符号で結んでコラムにしちまおうと言うのがこのコーナーの趣旨である！
何気なく見ていたあの映画やこの映画、その中に潜む「ゲーセン野郎の血肉となるべき要素」を抽出してみるか！　そんなパワープレイな試みを臆することなく展開していくのが当コーナーの課題だったりします。
さて、今回のお題は「ドラゴン危機一発'97」。ドニー・イェン主演の大傑作ハードアクションを取り上げてみたゾーっと。

今回のお勧め作品
「ドラゴン危機一発'97」
香港・1997
監督脚本・製作総指揮・主演
ドニー・イェン



ドラゴン危機一発97
単体DVD
発売日：2000.4.23　価格：（税）￥4,700
発売元：イマジカ　販売元：パイオニアLDC（株）

しがない系ドラゴン小僧

いまさらながら確認するが、今年は辰年。言わば全世界的にイヤーオブドラゴンといった感じ。先号の本誌でも、青春のホロ苦さを感じさせる「ドラゴン特集」なるフルスウイング企画をやったばかりであるな。

辰年生まれの人は羨ましい限りだ。ドラゴン年……なんてかっちょいいんだ……。「何でこの年の干支だけ想像上の生物なんだよーッ！　つーかず〜る〜い〜（ギャル調）」と下っ腹から怒りを沸騰させたことも度々あった。

俺もドラゴン干支希望！　といきり立つも、あろうことか私の干支は古代中国神話で竜族と敵対関係にあった「丑」年であったりするからなんだかモーってカンジ。

って、そんなことはどうでもいいんだ兄弟！　ナリや身分は関係ねぇ！　要は心の中にドラゴンを宿しているか、である！　大切なのは、はちきれんばかりの不屈系闘志と「水のように」澱み無き心を持っているか!?　なんだゾーっと。

そこで今回は、皆さんにもドラゴンインストールを行ってもらうべく、熱いドラゴン映画をご紹介したい。

ドラゴン映画永遠の金字塔と言えば、皆さんご存知ブルース・リー大尊師の一連の映画群である。世代と時間軸を越えて、人々に魂の共鳴を呼びかける作品の数々は、さながら人の手ではなくグレートアトラクターの大いなる意思で生誕させられたかのような錯覚すら受けるだろう。

だが！

今回あえてご紹介したいのは

「ドラゴン危機一発'97」！

香港の俊英・ドニー・イェンが監督・主演を努めた、荒くれヴァイオレンスアクションン也！

最狂の漢　その名はドニー

ストーリーをば簡潔に述べると「首領の弟を殺し、盗賊一味に追われる男が、愛する者のために死闘を展開！」（パイオニアLDCカタログより）。

とまあ、話自体は32ワードでサクっとまとめられるほどの単純な作りになっている。んが、これだけじゃなんだから、も少し詳しく説明。

（中国的回想シーン入る）

舞台は第二次大戦直後の中国。盗賊団を足抜けしたドニー・イェン演じる主人公は、記憶喪失になりつつ故郷の村に帰ってきた。そこに待っていたのは生き別れの幼馴染み（女キャラ）、村を出てからの空白の時間、そしてお調子者。

記憶喪失のドニーは自分が何者であったのか、しこたま悩むが、そんな苦悩はお構いなしに盗賊団から派遣されたヒットマンが次々と襲い来る。

ドニーはワケのわからぬままヒットマンを撃退しつつ、ついでに通りすがりの山賊団をとりあえず皆殺しにしながらも、幼馴染みの献身的な愛によって、過去と決別して生きてもいいかナ〜などと思うようになっていく。しかし！

おもむろに村に乗り込んできた盗賊団はブースト全開で村民をンジェノサーィしていくのであり、ドニーの平和プランは脆くも崩れ去った！

ドニーは獅子奮迅の活躍を見せるも、幼馴染みはいとも簡単に盗賊団にさらわれてしまう！　まるでラッシュアンドクラッシュのオープニングのような有り様だー！　嗚呼、さらわれたヒロインの運命は、如何に!?

……つーのがおおまかなあらすじ。この後、ヒロインは想像もつかないとんでもない目にあうのだが、それは映画を観てからのお楽しみだ。

まぁ、ドラゴンっぷりを観て頂戴よ

この映画のメニメニ凄いところは、やはり要所要所に登場する「アクションシーン」。とにかく悪漢！　いやさ圧巻！　伊達にドラゴン名乗っちゃいねぇぇぇって感じ。

ドニー・イェンのクンフーアクションを初めて見た人間は、すべからく「デ、デカルチャー！」と驚嘆の声を漏らしてしまうこと請け合いなのである。いや、マジ凄いのよ。

敵として出てくる輩も個性派揃い。ストZEROのバーディよろしくチェーンを駆使して襲い来るタフガイや、銃＋クンフーの使い手という「ブーメラン＋空手」でお馴染み風雲拳を彷彿させる御仁、そして蹴りのモーションがグループオンファイトのラスボス（社長）に似ている盗賊団首領（顔は小室哲也似）など、これでもかと言わんばかりに強烈な、カリスマ盗賊が勢ぞろいしているのだ。

こやつ等とドニーが繰り広げる最終決戦はあまりに凄まじくて、瞳孔は開きっぱなしになること必然！　アドレナリンが沸騰するぜ！（©ホットチェイス）

「ちょっと、これポリゴン多くない!?」と思わずビビリ入る超絶アクション&発生が超早くて硬直がほとんど無いドニーの残像キャンセル技を、是非ともご自宅で堪能していただきたい。

「観たいけど、近くのレンタルショップにないよ〜」という方は、この度パイオニアLDCから4月23日に発売されるDVDを買い求めてみるといいだろう。

今回のお薦めゲーム

妖怪道中記（ナムコ・87年）



ドラ危機'97では、ドニーが大暴れして山賊をジェノサイドした挙句、川を血で染める「血の川」という地獄さながらのシーンが登場する。「妖怪道中記」でマイルド地獄を味わった後に観れば迫力満点だ。

©1987 NAMCO LTD.

スプラッターハウス（ナムコ・88年）



飛び散る肉片、吹き飛ぶ頭蓋！　洋館の中で繰り広げられるホラーアクション。ドラ危機'97のノリは、基本的にこのゲームの雰囲気を踏襲しているといってよい。映画と合わせてプレイしてくれると嬉しい。

©1988 NAMCO LTD.

電映秘密メモ　今回紹介した他にオススメしたいのが「ドラゴン電光石火'98」（何故か制作は1995）。一見ありふれた刑事ドラマのような体裁をとっているものの、ちょっとでも油断するとおもむろにドニー節が吹き荒れる恐ろしい映画だ。例によってラストに近づくほど無情なまでに荒唐無稽が加速してゆく極上のカタルシスに溢れた映画だ。熱い魂を語り合える仲間と共に見よう！

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別範疇十傑衆

第3回テーマ　処理落ち具合

重さ遅さも彼岸まで。処理落ちする・しないの自由は尊重されるべきだと思うんですが、いかがでしょう？　処理落ちしまくるゲームって実は名作も多いのだよ。

— C・LAN presents —

荒唐無稽！アルカディア編集部が選ぶ
処理落ち具合 TOP10

1位	ブレイウッド	デコ
2位	沙羅曼蛇	コナミ
3位	グラディウスⅢ	コナミ
4位	メタルスラッグシリーズ	SNK
5位	ドラゴンスピリット	ナムコ
6位	源平討魔伝	ナムコ
7位	最後の忍道	アイレム
8位	R-TYPE	アイレム
9位	バース	カプコン
10位	ギガウイング	カプコン

ヘビーウェイトチャンプ発表にあたり……

今回のテーマはズバリ「処理落ちのひどさ」っていうとなんかイメージがよろしくないんで「処理落ち具合」とでもしておきますね、うん。

処理落ちってのを一応解説しときましょう。ゲームやってて動きが重くなることってあるでしょ？　画面にたくさんキャラが出てきたときなんかは遅くなるよね。簡単にいやあアレのこと。

でも処理落ちってのは、必ずしもマイナスに働くものではないのだ。シューティングには特に処理落ちするゲームが多いが、「もしまったく落ちなかったら、とてもこの弾避けられるもんじゃないよ！（パン）」というゲームも多い。

中には意図的に落としてるゲームや、処理落ち自体が味になっているゲームもあったりする。演出効果としての処理落ちもあるね。ボスを倒したときに、たっぷり時間をかけてスローで爆発したりとか。対戦格闘ゲームでも、ラウンドの勝敗が決したときに「うあ～うぁ～うぁ～」なんてスロー&エコーがかかったりするじゃない。まあこれは「処理落とし」って感じですがね。

今回の規定としては、特定の場所や状況で露骨に処理落ちし、他の場所との差が大きいゲームほど評価が高くなっている。全面常に落ちっぱなしなゲームは、ともすればただテンポが遅ぇゲームということになっちゃうので。そんなこんなで古今東西、処理落ち自慢の10機種を集めてみた。

シューティング強し!!　10位～5位

今回はメーカーごとに2つずつタイトルが並ぶという興味深い結果になった（した）。

とりあえず10位のギガウイング。敵弾ぐっちゃぐちゃり勲章どっちゃりな5面なぞは、なかなかいい落ちっぷりを見せる。

9位も同じくカプコンのバース。ゲームのほぼ全域をカバーする処理落ちは心地よく、じっくりたっぷり遊べる良質シューティングだ。

8位はアイレムのR-TYPE。後半にいくほど落ち傾向大。特に7面はウェイトあってこそ復活可能という感じ。

アイレムシューティングを代表する形で入賞とあいなった。

シューティングが並んだためか、7位は同じくアイレムの硬派ジャンプアクション、最後の忍道（にした）。オプション×2で剣を振りまくろうものなら落ちは相当なもので、落ちゲーの様相を呈すほどだ。1面ボスでその様をすでに確認できる。

6位。ナムコの和風アクション、源平討魔伝。スゲ落ちな印象はないかもしれないが、多関節竜面はガタ落ち。ドラゴンバスターも源平に負けないくらいの落ちっぷりだが、同じナムコアクションということで一つに絞られた。

5位はドラスピ。スピといってもノズブレは関係ない。この作品の最大の落ち場は3面植物ステージ、左右にある灰色の根が伸びる場所だ。この世のものとは思えない落ちっぷりは見事。

落ち者四天王見参　4位～1位

4位はSNKのメタスラシリーズ。ゲーム全体に落ち臭が漂いつつも強烈さで入賞。

3位はコナミのグラディウスⅢ。2面の泡面や7面の火山面が有名な落ち所。ボスの爆発もしつこくていい。シリーズ代表で3位入賞。

2位は沙羅曼蛇。曼蛇は最弱時と最強時の落差が頗る激しい。その場復活ゆえ、グラ系よりその差がハッキリわかるのも見逃せない。ベルベルム高速隊でいっぺん死んでみ。その名にまったく偽りがないことを実感できるから。

栄光の第1位はデコの快作ブレイウッド。86年の迷宮探索アクションだ。本質的な落ちも凄まじいが、それが容赦なく唐突に訪れる点が決め手となった。画面内のキャラが一定数を越えた瞬間、一気に恐るべき落ち込みを見せるのだ。それも何十面もあるのにいきなり2面で……。

こういう結果に終わったが、処理落ちはゲームにとって避けて通れぬ部分。今回惜しくも選考から漏れた処理落ちゲーも非常に多かった。



仲間を助けて酷使するゲーム……うそです。密かにファン多し。

スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

ニチブツの合体シューティングはともかく、英単語の「DANGER」をダンガーって読んだ人ってやっぱいたんじゃないかな？　ま、とりあえずこの件に関してはこれで終わりにして、今回はこの言葉を皆さんに贈りたいと思います……というのが前回の続き[illegible]展開ですね。

で、それは「BOMBER」。ちょいとばかし「DANGER」に雰囲気が似てますが、こっちのほうがゲーマーには馴染みが深いはずです。これは知っての通り、「ボンバー」を英語にしたものですね。

でも、別にこれが本当の発音は「ボマー」であり、カプコンのマッスルボマー、同DUOやカンシャクダマのタイプ[illegible]マーは素晴らしい……なーんてコトをここで言いたいのではありません。……と先読みを防いだつもりですが[illegible]の可能性が高いかも。前回と同じ展開はなんかイヤなので、ちょっとひねくれてみたい心理が働きました。

「ボンバー」というローマ字的発音のゲーム業界正式参入は、タイトーのタイガーヘリおよびFCのボンバーマンあたりですかね。後にアーケードでは回数制限のある強力な武器の名称に使用され、現在は完全に定着しています。発音が間違っていようと、正式な呼称として認知される言葉って少なくないんですよね。

〈つづく〉

ゲー事典　「ボンバー」というといろんな縦シューティングに使われている印象があるよね。事実多いけど「ボム」とか微妙に表現を変えている例も多かったりします。ライジングのバトルガレッガでは「ウェポン」だったのが、バトライダーでは「ボンバー」に変わってますね。なぜ？　ほぼ同じものなんだけどね。ゲーム別にボンバーのネーミングを調べるのも面白いかも。

猛者通信 ぽペソ

第三号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

月刊化も決まって（？）浮かれ軸合わせをするやんごとなき若人に朗報！　実は「アルカディア・オンライン」上でも我らジ☆ダップセの暗躍を窺い知れることはご存知だろうか。みんな気になってた「夏休み大決戦」の結末やダップセ特製地獄壁紙などが仕込まれる予定なので、一度は覗いてみるといいだろう。



登場人物紹介

C・LAN（通称 まさ）

疎開後に出会った恩師の元を離れ、シリコンバレーから全世界に向けて「1・2の算数」の素晴らしさを強制送付するマッドガイ。持ち物検査の件で256回連続して生徒指導室に呼び出された、忌まわしい過去を持つ。

田渕健康（通称 ケソ）

石狩川近辺での作戦行動中にUMAに出くわし、一連の人類粛清計画に巻きこまれたハイカラボーイ。キャラメルコーンの底に入っているピーナッツのためなら、悪魔に魂を売り渡す現実主義者。趣味はGYUちゃんのマネ。

ゲムっ子倶楽部
第三回

ゲセ食リターンズ

ゲムっ子倶楽部は、ゲームに関するあんなことやこんなことや2Pカストロやバンダイについてなどなど、みんなと一緒に語り合い、よろしくグルーヴしていくコーナーでR。

カックラキン大彫皿

C・LAN（以下ドゥ）　京王井の頭線にて渋谷から10分、ここ富士見ケ丘は駅前の大衆中華食堂にて、昼飯をはむはむムシャペロリスと食い散らかす我らだが、ラーメン一杯330円とは今時壊滅的低コステルだと思わんかね君。

渕健（以下ヤング）　そうスね。我ら下層労働者階級にとってはド・リーム（by迷宮島）って感じの店ですな。カルキ水が五臓六腑に染み渡る思いであります。

ドゥ　健康管理的側面から見ると、あまり染み渡ってしまうのもよろしくないのではとの思いを禁じえない我だが、カルキ水が恐くてダップセやってられるかシャーんなろ、とタンカの一つも切りたくなる今日この頃ではある。

ヤング　いやあ、昨日の夜からなんにも食ってなかったので、ナニ食ってもうめいっスよ。体力が音を立てて回復していくっぺえカンジ？

ドゥ　ラーメンを食んで体力回復と言えば、中村製作所（現ナムコ）のベラボーマンが思い出されるさな。

ヤング　そういやそんなシーメーアイテムが出てましたね。

ドゥ　……唐突な提言をしてみるがいいかね君。

ヤング　どぞ。

ドゥ　なぜかこの業界じゃ、「体力回復アイテム全般」のことを「メシ」と呼んでる風潮があると思うのだが。

ドゥ　……確かに。「救急箱」や「体力回復カプセル」なんかが出ても「メシ」と呼ぶことが多いですな。



ドゥ　コアなゲーマーの間では形態に関わらず、体力回復が行われるアイテムのほとんどは「メシ」という荒っぽいくくりで統括・呼称されているのではないか？　という電脳文化の闇の部分に、今まさに気付いてしまったっぺれ～。

ヤング　……別に闇じゃねぇとは思いますが。

ドゥ　そもそも、「体力回復アイテム」の多くが「食料」の形態を取るようになったのはいつからだろうな。

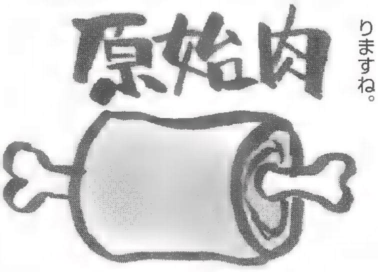
ヤング　さあ。気付いたら「メシ＝体力回復」という人類普遍の公式が出来あがっていたような気がしますけど。

ドゥ　ムス。そこで、今回のゲムっ子倶楽部は「体力回復アイテムの歴史」に、図々しく迫ってみたいと思う次第だ。

俺たちモットクロロン

ドゥ　一口に「メシ系体力回復アイテム」といっても、実際には多種多様なメニューが存在しておるさなぁ。

ヤング　有名なところではファイナルファイトの「原始肉」やキャプコマの「天丼」がありますね。



ドゥ　カプコンゲーのシーメーは多彩な上に実に美味そうなものが多いな。

ヤング　エディ・Eのガムとかはどうでしょうか。

ドゥ　さすがに、あれは「メシ」呼ばわりしていなかったような気がするが。

そういえば、D&Dに出てくるポーションは「大メシ」「小メシ」と呼んでいたな。

ヤング　究極に贅肉を削ぎ落とした呼称ですな。

ドゥ　カプコンゲーは異様にシーメーに気合を入れている、という感はあるな。どのゲームに出てくるメシも、開発者の情熱が闇雲に感じられるっぺれ～。天地2の肉マソやナイツオブラウンドのサラドとか、空腹時には見るに耐えない代物であったな。

ヤング　実はデザイン室の中に「メシ担当」がいたりするのかもしれませんね。

ドゥ　そう言えば、エリプレのメシの中に「コーラ」っぺえのがあったと思うのだが。

ヤング　ありましたっけ。

ドゥ　プレデターって炭酸飲料飲んでも大丈夫なのか・と今更の如く疑念を発散させてみるがどうか。

ヤング　……微妙ですな。

微妙といえば、サムスピでは体力回復アイテムの「肉」を飛脚がポロポロ落っことしてましたが、あれは何の肉だったんでしょうかね？

ドゥ　グラフィック的には鶏肉に見えたが。

ヤング　以前、読者投稿での指摘もあったんですが、日本人が一般に肉を食すようになったのは明治時代以降で、それ以前での肉は「薬用」として食していたとの意味合いが強いらしいのです。

ドゥ　ひょっとして、あれは栄養満点滋養強壮のグリズル肉だったのかもしれんな。体力回復にはこれまさにうってつけじゃわいフェフェフェ、ってカンジさなぁ。

ヤング　クゥマの手とかは体力がごっそり回復しそうです。食ったことないですが。

余談ですけど、ナコルルといえば自然を愛すがゆえにベジタリアンではないか？　との先入観があるのですが、試合中は躊躇なく肉をかっ食らってましたね。

ドゥ　ムス。きっと「弱肉強食」という大自然の基本的原理を身をもって実践しておるのだろうな。

ヤング　ナールM。

メシール食堂 [illegible]

ドゥ　我思うに「体力回復アイテム＝メシ」の公式を定説化したゲームはアタリの「ガントレット」ではなかったかと思うのだが……。

それ以前にも「点数アイテム」としてはフルーツなどがゲームにさんざっぱら登場していたが、体力ゲージを搭載しつつ「アイテムを取ることによってゲージを回復させる」という要素を盛り込んだゲームの黎明期の代表作がガトレじゃなかったかなと。

ヤング　そういや、そのころからすでにガトレに出てくる肉のことを「メシ」って言ってました、確か。

ドゥ　ムス。実は青森・陸奥市でも肉のことを「メシ」と呼んでいたさなぁ。

そこで、この表を見てくれまいか君。（表1参照）

ヤング　んな！！　実は、

「メシ呼称制度」は全国で同時に発生していたんですね。

ドゥ　荒みきったゲーマーの心から生み出される価値観念は全国津々浦々の水面下で繋がっていたと、まぁそんなカンジか。

ヤング　どうやら「肉を食えば体力回復」というナメリカンな発想を我々に植え付けた一級戦犯はガントレットみたいですな。

ドゥ　救急箱や体力回復アイテムもいいが、やはり視覚的に「ハァ～回復（擦）！」というと、どうしても「肉」を連想してしまうものな。

ヤング　肉以外の変わった食い物と言えば、ミスティックウォリアーズの「スゥシ」や銀河任侠伝の「栄養ドリンク」がありましたが、やはり変わり種と言えばアンダーカバーコッペレの「ひよこ丸かじり」ですかね。逃げ回るヒヨコを追っかけまわすのは気が引けましたが、背に腹は変えられませんからね。おかげさまで美味しくいただきました。



ドゥ　ムス。「丸かじりだけにレア」、というわけだな

ヤング　は？

ドゥ　「生もの」と「希少」をかけてみたっぺれ～。

ドゥ　プハ寒ッ！　　つづく

ネッテルゲームをば作ろう

～前号のあらすじ～

アーケードにおける多人数通信ゲームの可能性を見出そうといきり立つジ☆ダップセ組合は、ついに業界に挑戦状を叩きつけた！　はいいが、誰も挑戦状は受け取らなかったらしい。めたでし×2。

おわり

ケソ　ちゅーか、いきなりあらすじの段階で完結してるじゃないですか。

まさ　軽いジョーケルさな。ところでケソール獄長は、何ぞ多人数通信ゲーム案を考えてきたかのかね。

ケソ　いやー、特に思い浮かびませんで。ご家庭で楽しめるネット通信ゲームはともかく、ゲームセンターにおいて衆目がそぞろに満喫出来得る通信ゲーム案の捻出には大層難儀したしましてな。

かく言う男爵はイケ、ているアイデアをば起草してきたとですか？

まさ　フェフェフェ。よーく聞きやがれい。我は新時代の多人数同時通信ゲームの未来を切り開く、ザンシーンなゲームアイデアを考えたさな。

ケソ　その名も……？

まさ　その名も……。

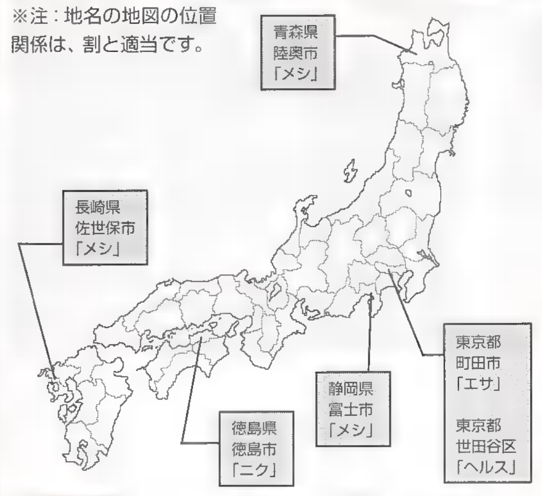
まさ　タイトルは、ハァ～「マタギドリーム2000」（擦）!!

ケソ　にゃ、にゃにぃー！　マタドリとな!?

…ってわざとらしく驚いてみましたが、どういうゲームなんですか、ソレ。

まさ　ムス。実は「多人数プレイ」といって、我がまず最初に思いついたのが、いわゆる……　　つづく

●（表1）ガントレット体力回復アイテム「肉」の呼称表



未来派ゲーセン

ミゲーの塊
～振り進みゲセ史（壱）～

ついに発表！　2006～2010年のミゲーですヨ。ただ、なんつーか、ちと最近思うのが「なんか年号ってかなーり意味薄いんでは？」ということなんだ。あんま機能してない気がプンプンしちゃうんだよネ♪　月刊化もされることだし、これからミゲーを考えてくれる人たちは、特に希望や必然性がない限りは年代は記入しなくてもいいネ。

●X-DAY～バツイチデイ～（ナムコ）

結婚生活余日判断ゲーム。余日があれば離婚届がプリントアウトされる。今後のラインナップにシューティングのX-DAY（クロスボウデイ）、スポーツゲームX-DAY（かける1日）、演算ゲームX-DAY（XマイナスDAY）などが予定されている。

（千葉県　山形博文）

☆かなり強引ながらシャレが効いてる心憎いシリーズが登場ダ！　余日が「あれば」離婚届というあたり、「既婚者は離婚するのが当然!!」みたいなスタンスが感じられてなかなか魅力的カナ。でも演算ゲームはあんまやりたくないなぁ～。

●ホイッスルMANIA（コナミ？）

プレイヤーは男臭263%＋万年ジャージの体育教師。落ちてくるドットに合わせてホイッスルを吹く。★×3「小学校5年生体育」、★×6「外道高校体育祭」等、様々な体育の時間をこなしていく。

（新潟県　新潟の真ん中で愛を叫ぶ者）

☆音ゲーのタブーとされる吹きモノMANIA系だネ。ホイッスルを吹くだけだとちょっと単調なゲームになりそうなのが微妙なトコロ。外道高校ってことはカプコンさんとの合作になるのカナ？　前回のコナミvsカプコンあたりから増えていくかもしれませんデス、ナンチャッテ。

●サーカスツアーリー（コナミ？）

サーカス界の皇帝を目指せ！　おわし。

（東京都　諫早小鉄）

☆てんでゲームが見えん、見えね～ヨォ、という問題はさておき、タイトルが気に入ったので採用してしまいマシタ。

ハイ、今回は終いです。そのうち掲載作品をガシガシ書き込んだ年表なんかを発表しちゃうカモ！　というカンジでこれからもWARNING！　サ。それではまた来月。

SHO様NOW!!

「やっぱアンタレス軽いわ～」（国際釣り博にて）

ジ☆ダップセの 滅殺！新作メッタ斬り!!

第3回　グレート魔法大作戦（エイティング／ライジング／カプコン）

パズル、育成ときたら今回はシューティングしかあるまいて、ということで今回は、CPⅡにてよみがえったシリーズ第3弾、エイティング／ライジング／カプコンのグレート魔法大作戦を斬りまっちゃろう。いざ尋常に!!　ハァ～！

まずはじっくりデモを見てみるがいい。タイトルが表示されたところで「グレートまほうだっいさぁくすぇ～ん」というボイスが入る。これはシリーズ初の試みであるだけでなく、異邦の者に言わせたような妙～な発音が耳に残り、心が和むかは知らないが印象に残ることは請け合おう。グレマホが運良く空いていたならば、プレイする前にこれを聞かない手はないだろう。

お馴染みのキャラがアレンジされつつも、旧キャラも隠しで存在しておりホッと安心という二段構えのキャラセレの構図も泣かせる逸品。実に心ニクイ演出だ。まあボーンナムだけはいねえけどね。

ゲームのほうも属性が変化するエレメンタルチェンジやお宝システム搭載でD&Dっ子にもウケがいいという、まさに新世紀にふさわしい作りになっている。ちゅーか、

初心者からマニアまで、多彩な楽しみ方ができるシューティングさね！ ええ。

いろんなことをするとランクが上がるっぺえのは今まで通りなので注意すべし。

INFORMATION

募集（擦）！……ぽベソでは、以下の募集をしティール。①「C・LAN（以下○○）」の○○部分に入るゲームに関連した3or2つの単語。②ミゲーの塊。③その他色々。宛先は……
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー　アルカディア編集部 猛者通信係　Eメールでの投稿は「arcadia@ml.ascii.co.jp」まで送ッティア。

初心者STEP UP☆列伝

第1弾

慎之介 the シューティングスター

第1話　アルカディアの赤い彗星

Presented by [illegible]画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：[illegible]ボしじみ

オレ、森田慎之介。今年、いまいましい受験勉強と小うるさい親から開放され、東京でのひとり暮らしを満喫している大学1年生だ。これからはゲームに恋に、どっぷり首までつかるつもりだぜ！

煌く流れ星

「ノスケ、ゲーセン寄ってこうぜ」
「だからノスケって呼ぶなって」

大学に入って最初にできた友達啓太は、いつもオレのことをノスケって呼ぶ。学校が変わっても、不思議と変わらぬこのアダ名を、オレはいつも苦々しく思っていた。

「あ、あれよあれ。オレ、最近ハマってるんだよね」

啓太が指差したのは、女のコたちが取り囲む音ゲー。ちぇ、姑息なテを使いやがって。まき餌で獲物を釣るなんざぁ石器時代からの古典的なテクだぜ。男はやっぱり一本釣り、だろ？（意味不明）

これ見よがしに腰を振りながらプレイする啓太周辺の空気は、なにやら瘴気で歪んで見えた。オレはひとまずこれを放置することに決め、少し店内を歩き回ることにした。よく見ると、ここには実にいろいろなゲームがそろっている。お約束の対戦台あり、欲望渦巻く脱衣麻雀コーナーあり。さまざまな客のニーズに合わせた品揃えだ。でもなぜだろう。何かオレを熱くさせるものがない（脱衣麻雀には微妙にそそられたが）……。

と、そのとき、フロアの隅に黒山の人だかりを発見。あれは？

「オー、すげぇ!!」
「あれをよけるか、フツー!!」

なんだなんだ。今の時代に人だかりができるようなゲームがあったのか？　新しい対戦ゲームか？　人ごみをかき分けて先に進んでみると、そこには奇妙な革ジャン（なんか星の刺繍がやたらと入っているぞ）に身を包んだ男ひとり。プレイしているのは……シューティング⁉　あのゲームは知っているぞ。『ストライカーズ1999』だ。もう半年も前に出たゲームのはず。なぜいまさら？



しかし、気づくとオレの視線は画面にくぎづけになっていた。亜音速の弾幕を一糸乱れぬレバー捌きで華麗に避ける。シャアだ！　ヤツはシャアに違いない！

ズバーン。

それは突然訪れた。2周目も終盤に差し掛かったところで、ついにシャア轟沈。膨れ上がったギャラリーからどよめきが起こる。

「チッ」

尊敬の視線が一点に集まる中、当のシャアは不服そうな顔で店から出ていってしまった。散っていくギャラリーたち。だがオレは、その場から一歩も動けないでいた。

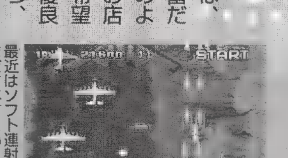
「しゅ、しゅげぇ」

感動が濁流となって押し寄せる。いつか故郷で全宇宙最高連勝記録（5）の金字塔を打ちたてたときでさえ、こんなグルーヴ感は味わえなかった。なんつーか、ホラ、アクターとオーディエンスの一体感っつーか。

「これだ。求めていたのは。よし、やってやる。オレも2周目後半で死んだ挙句、チッと言ってその場を去ってやる!!」（勘違い）

店を選ぼう

慎之介が最初に入ったお店は、いわゆる大型店。品揃えは豊富だが、細かい心配りはイマイチのようだ。これに対し、2番目のお店は、小規模ながらユーザーの希望を積極的に取り入れてくれる優良店。シューティングをやるなら、こういう店を選んでおきたいよね。



最近はソフト連射内蔵の基板も多いが、まだまだすべてというわけにはいかないのが現状。

©1999 PSIKYO

新天地アルカディア

オレはあの衝撃を求めて毎日同じ店に通った。大事なのは、新作ゲームがうまいことだけじゃない。発売されて半年が経過したゲームでも、超絶うまプレイは人を魅きつける魅力があるんだ！　シャアはそれを教えてくれた……。

しかし、どうもうまくいかない。特に厄介なのが連射だ。気合を入れて連射しすぎると、左手がついていかない。かといって、連射を怠るとボスを素早く倒せない。

「くそぉ、どうしたらいいんだ」

未曾有の危機に、オレの精神は崩壊寸前だった。そのとき……！

「お、少年。最近頑張ってるな」
「は？　誰アンタ……てオイ」



なんとオレに声をかけてきたのは、ほかでもない、シャアその人じゃないか！

「連ナシ（連射装置がついていない台のこと）はキッイだろ」
「ハ、ハイッ恐縮であります」
「オレはミヤモトってんだ。どうだ。やる気があるなら、オレの店に来てみないか？　シューティングは全台バリバリ連付きだぜ」
「え、その若さにしてお店を経営なさって？　ヤンエグですか？」
「なにワケわかんないコト言ってんだよ。バイトだよ、バイト」

てなワケで、オレはミヤモトさんの勧めるゲームセンター「アルカディア」に通うことになった。

「すげぇ。敵の装甲が紙のようだ。これが来たる21世紀のテックノロジィってヤツなのか!!」

格言

分かったろ？「店選びも実力のうち」ってな。

かくして、慎之介の前に拓けた新天地。彼はこの店でどんな経験を積んでいくのであろうか？　物語はまだ始まったばかりである。

ゲー事典 お便り大募集!!：このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒151−8024 東京都渋谷区代々木4−33−10　株式会社アスキー　アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係　または、arcadia@ml.ascii.co.jp　までお寄せください。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

ああっ！　かゆかゆっ！　目がかゆいっ！！　ぐしゅぐしゅ。ふぇ・・ふぇ～くしょん！！ずず～っ。（ごくん）←飲むな　いや～花粉症の身にはツライイヤな季節になってきましたねぇ。ZUNTATA内でも花粉症が蔓延していて、毎日「今日、すごく（花粉が）飛んでない？」「うん！　飛んでる飛んでる！　ガンガンに！」などという花粉トークに文字通り“花”が咲いております。（う～ん、ロマンチックなイントロだ）

This Month Instructor
ばびー



タイトーサウンドチーム“ZUNTATA”サウンドエンジニア。主にゲームの効果音制作を中心に活動。代表作は「メタルブラック」「ダライアス外伝」「サイキックフォース」シリーズなど。また「電車でGO！」のCMソングでお馴染みのユニット“Junkie As Machine”のボーカルとしても活躍中。最近は金もないのにPS2を欲しがる、無いモノねだりのアイウォンチュー。

第2回「効果音事始め～死闘編～」

アタックに全てを懸けろ！

前回はゲーム内で効果音をリアルに聞かせるためには現実に存在する音よりも、そのサウンドキャラクターを強調（デフォルメ）することが重要であるという話でしたね。さて今回はそれを一歩進めて「現実では存在し得ない音」の場合はどうするのかを解説していきましょう。

現実には存在し得ない音とはどんな音かといいますと、例えばシューティングゲームにおける「ショット音」です。当然、現行兵器を題材としたゲームならそれにはあてはまらないのですが、ここでは我が社タイトーのお家芸（PS版「レイクライシス」今春発売予定）SF系シューティングゲームの音と限定してお話ししましょう。

ショット音と一言で言っても、その素材（？）レーザー、ビーム、バルカン、超能力と色々とあり、しかも誰もその音なんて聞いたことがありません。ある、という方は恐らく巨大な軍事機密に関わっている可能性があるのであまり大声で言わない方がいいです。とにかく誰も聞いたことのない音なわけですからリアルもへったくれもなく、当然「実際の音をデフォルメする」手法は使えません。じゃあどうすればいいんだもったいぶってんじゃねーぞ偉そうに鼻水出しやがってクラァ！　と言いたい方もいるでしょうが落ち着いてください。誰も聞いたことのない音なのですから、ある意味何の制約もないと言えます。つまりある程度自由に音をでっちあげ……もとい、創作することができるのです。

ゲーム内でのグラフィックを見たり企画者から考証を聞いたり（設定がない時は勝手に“オレ設定”を考えたり）様々な情報から音のイメージを固めていきます。妄想がもわもわと拡大して頭の中で形になってきたらおもむろにシンセサイザーやCDから音素材をパソコンにサンプリング（注1）。それを波形編集ソフト（注2）で混ぜたり伸ばしたり縮めたりしながらイメージどおりの音を作っていくわけです。

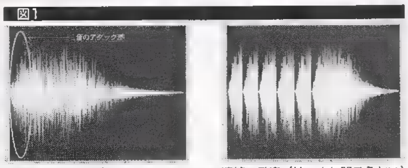
さて、いくら自分の自由な発想で音が作れるといってもやはりそこはそれ、ちゃんとふまえておかなくてはいけない点が存在します。それは「ゲーム中でその音がどのように使われるか」ということです。例えば自分ではすごく凝ったかっちょええショット音を作ったつもりでも、その音のアタック（頭部分）が弱ければ連射した時に何かハッキリしない音になってしまいます（図1）。

しかし音のアタックを強くしてそこに音の個性を凝縮すれば、連射されてもゲーム中で効果音が数多く発音されても埋もれてしまうことはありません（図2）。この「他の音に埋もれない」ということはゲームの効果音において非常に重要なポイントで、これを無視して音を作っていくと、ゲーム全体までがまとまりのない印象となってしまいます。効果音を作る時にはこの音のアタックにその音の個性を集約させると言っても過言ではなく、このために毎年何人もの尊い犠牲が出ているとかいないとか。

2回に渡ってお送りしてきた「効果音事始め」いかがでしたでしょうか？ちょっとわかりづらい所もあったと思いますが、効果音というコンマ数秒の世界に懸けた男達の生き様（？）を感じていただければ幸いです。うひーかっちょえー。

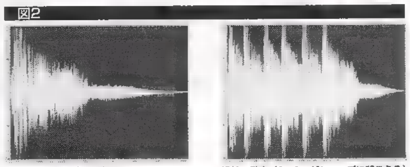
もしよかったら感想なんかも聞かせてくださいね！　それでは！

図1



アタックの弱い音　　連続で発音（はっきり聞こえない）

図2



アタックの強い音　　連続で発音（1つ1つがシャープに聞こえる）

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

PAOZアジアオーディション2000 締め切り間近!!

“未来進行形ユニット”PAOZの追加メンバーを募集するオーディション開催中。

主　催：（株）JFN：ジャパンエフエムネットワーク、（株）タイトー
資　格：日本語、英語、中国語いずれかを話せる25歳以下の未婚女性で現在、レコード会社や音楽出版社、プロダクションに所属していない方。国籍は問いません。
方　法：履歴書、写真2枚（全身、UP）、シングルに収録されている2曲のうち、どちらかを歌ったデモテープと自己アピール出来るモノを下記宛先まで郵送。（履歴書に　A：歌手志望　B：タレント志望を明記する事）
締　切：2000年4月末日（消印有効）
宛　先：〒102-8648　東京都千代田区平河町2-5-3
（株）タイトー　TAITORUS RECORDS
「PAOZ アジアオーディション2000」係
問い合わせはFAXにて。（審査経過についての問い合わせは不可ですが、「もものかんホームページ」「タイトーホームページ」、DDIの携帯電話情報ページで審査途中経過を随時掲載）
FAX：03-3980-7100　http://www.taito.co.jp

ZUNTATA COLLEGE 購買部

「アジアに雪が降る／CERAMIC HEART」

PAOZ（パオズ）



発売中
■TTRS-1001
■¥1,260（税込）

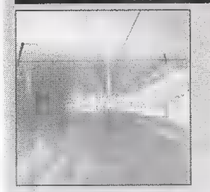
TAITORUS RECORDS

PAOZのサウンドコンセプトは「デジタルエスニック」。
私が今までに感じた音の全てを使い、全身全霊を込めて創った唄によるメッセージなので是非聴いて下さい。
Composed by TAMAYO

発売元：タイトー　TAITORUS　RECORDS
販売元：SMEインターメディア

電車でGO!3通勤編＋電車でGO!名古屋鉄道編

ZUNTATA



発売中
■ZTTL-0051
■¥2,550（税込）

「電GO!」シリーズ最新作、2機種カップリングで登場!!　アーケード版最新作「電車でGO!3通勤編」ニューエイジ的なアプローチをベースとした楽曲群。牧歌的なムードとポップ性をも意識した仕上がりが新たな「電車でGO!」の世界に深みを加えます。PS版「電車でGO!　名古屋鉄道編」元祖「電車でGO!」をアレンジしたBGMや、今回新たに各路線のエンディング用に作曲した旅情溢れるスローバラード、特急電車をイメージしたアップテンポな曲ありと今までのモノとは一味違ったタッチが特徴!!

発売元：タイトー　ZUNTATA　RECORDS
販売元：SMEインターメディア

ゲー事典
（注1）サンプリング……音をパソコンなどに録音してデジタルデータにすること。
（注2）波形編集ソフト……デジタルデータとなった音（波形）を加工するパソコンソフト。筆者がよく使っているのはアルケミー（Mac）とサウンドフォージ（Win）というソフト。

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

ビーマニ&ポップンシリーズのリリースが目立つ今回のこのコーナー。アーケードでは次々新作が発表されてるけど、音ゲー人気は、CDでも絶好調みたい。ジャスティス学園のアドベンチャードラマCDなんていう、新しいタイプの作品も出てきて、楽しみなのだ。

beatmania maniac-tracks

コナミミュージック/KMCA-52



発売中 ¥2000（税込）

beatmania Yebisu MIX（10曲）
beatmaniaIIDX 2ndstyle(21曲)
Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON（2曲）他、全33曲

このボリュームはまさにマニアック

ビーマニシリーズサントラには未収録だった、表題の3作品から、人気の高い33曲を収録した豪華な1枚。pop'nでもお馴染みのTOMOKI HIRATA、Sanaも参加している。

グレート魔法大作戦 オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ/CPCA-1041



発売中 ¥2100（税込）

①ELEMENT IN THE STORY～オープニング②PURPLE ADVANCE～キャラクターセレクト③SCRAMBLE!～ステージ1④BLACK FIGHT～ボス1⑤CRITICAL ATTACK～ステージクリア⑥IRON NUCKLE～ステージ2⑦BOLD TRAP～ボス2⑧OVERWHELMING EXISTENCE～ステージ3⑨VELVET FIRE～ステージ4⑩THUNDER STORM～ステージ⑪THE GENIUS OF BATTLE～ライバル⑫DARK PLOT～ステージ⑬DARK SKY～ボス3(最終)⑭PERFECT MEDICINE～最終ステージクリア⑮SOFT MACHINE～エンディング 他、全18曲

人気シリーズ最新の1枚

ブックレットには未公開のイラスト等も収録されているので、コレクターには嬉しい1枚に仕上がっている。また、初回版には、馬越嘉彦によるイラストのジャケットサイズステッカー付き。

TechnoroiD/尾澤拓実

セルピュータ/CPAA-1001



発売中 ¥1890（税込）

①ELECTRICAL COMMUNICATION(Club Mix)②WILD VISION③CLOUD④Circular Logic⑤ココロノカゲリ⑥「M」 全6曲

ユニセックスな魅力の漂うファーストアルバム

松宮麻衣子のプロデュース、ペニシリン千聖の千聖バンドのキーボードなど、幅広い音楽活動を続けてきた尾澤拓実のソロデビューアルバム。ロックマンII、ジャス学の主題歌の作詞・作曲者でもある。

私立ジャスティス学園アドベンチャードラマアルバム ～ねらわれた太保学園 熱血探偵編～

セルピュータ/CPCA-1039～40



発売中 ¥2940（税込）

キャスト
バツ……檜山修之　恭介……千葉一伸　ひなた……半場友恵　ラン……平松晶子　雹……塩沢兼人　響子……三石琴乃　隼人……山崎たくみ　／他

何度でも楽しめるドラマアルバム

人気投票で選ばれたバツ&恭介を主人公にした大ボリュームの2枚組。チャート表の指示に従い、物語を進行させる、アドベンチャーブック形式なので、毎回違った展開を繰り返し楽しめる。

THRILL OF THE FEEL /SONS OF ANGELS

VICTOR/VICP-61014



発売中 ¥2,520（税込）

①the star spangled banner②dangerous ground③into the wind④fill it up⑤revvin'up⑥rush into crazy world⑦in the lead⑧watch me fly⑨on the road again⑩fuel me⑪when the sun goes down⑫all the way⑬open your heart 全13曲

パワフルなアメリカン・ハード・ロック

元HARDLINEのジョニー・ジョエリと、セガのゲーム音楽制作をはじめ、多方面で活躍中の嶺上純が結成したユニットが、セガから発売予定のレースゲームに提供した楽曲のコンプリートアルバム。

電車でGO!通勤編+電車でGO!名古屋鉄道編

ZUNTATA/ZTTL-0051



発売中 ¥2550（税込）

電車でGO!3 通勤編
電車でGO! 名古屋鉄道編
/明日へのチケット（Game Size)0 select1 good2 great3 gokaku4 rakudai
電車 de アミーゴ!
実験でGO!（1曲） 他、全35曲

通勤編と名古屋編の豪華収録

高揚感と、ノスタルジックさを見事に表現し、集約された一枚。効果音やデモ等の短い曲混みとはいえ、通勤編と名古屋編の両タイトルとボーナストラックで計35曲のボリュームは聴き応えあるぞ。

KEYBOARDMANIA originai soundtracks

コナミミュージック/KMCA-51



発売中 ¥2243（税込）

①BURNIN'②THE 24TH D③My Love④Confusion⑤Shining Dream⑥Fairy Tale⑦Let's go back home(for Chiristmas)⑧Shake!⑨MR.C.C⑩CRISIS OF LOVE⑪Brain child⑫Armajiro⑬Dicky's Theme/ Pf Concerto No.2⑭kimi ni ai ni yukou（君に会いに行こう）⑮shiritori（しりとり）⑯Keyboard Man⑰Mighty Guy(Long ver)⑱Henry Henry 他、全23曲

キーボードはひと味違う

ビーマニとはひと味違う、キーボードならではのメロディアスな楽曲を楽しめるアルバム。YMO第四のメンバーとも言われる松武秀樹、Suzy Cream Cheeseの小川文明の曲も収録されている。

SAKURA/丹下 桜

コナミミュージック/KMCS-8



発売中 ¥3059（税込）

①Neo-Generation -Best version-②ハッピーアプローチ③Stand by Me④Wonder Network -Rabbit version-⑤private link⑥2色だけのパレット⑦MAKE YOU SMILE⑧Be Myself -Best remix-⑨tune my love⑩あなたのやり方でだきしめて -Best remix-⑪Bright shine on Time⑫TO LOVE -Best remix-⑬FREE⑭New Frontier⑮CATCH UP DREAM⑯未来からのエアメール -Best remix- 他、全16曲

人気声優、丹下桜のベストアルバム

丹下桜といえばアニメ版「カードキャプターさくら」の主人公・さくら役などでお馴染みの人気声優。ベスト用に録音されたニューバージョン5曲が収録。特典付きの初回版を買いのがさないようにね

ゲー事典 CDのトラックナンバーを利用したアドベンチャーゲームって、けっこうハマったシステムかもね。気に入った順番通りに録音すれば、オリジナルのドラマCDも作れてしまうっていう寸法……。あんまりナイスアイデアじゃない?

4月リリース予定の注目作品

4月の先取り情報は、ビーマニシリーズにアニソンをミックスしたfeaturing「石ノ森章太郎」と「東京ムービー」。そして、ポップンのボーカルベストと麻績村まゆ子さんのおしゃべりCD春号。VGMという枠には留まらない、コナミミュージックの意欲的な作品は要チェック。そして、おみまゆでヒーリング、と。

pop'n music Vocal Best
コナミミュージック
2000.4.5/¥3,059（税込）

ボーカル曲を集めたお得なベスト

聴き易くてかわいい曲が多いポップンシリーズだけど、プレイしながらだと、落ち着いて聞けないよね。そんなとき嬉しいのが、こんなCD。今回はポップンシリーズの音楽の中で、ボーカルの入った曲を収録。しかも、全16曲中、7曲が新録音なうえ、ポップン4から「透明なマニキュア」が先行収録までされているという、贅沢な内容だ。

beatmania ANI-SONGS MIX featuring 東京ムービー
コナミミュージック
2000.4.5/¥2,447（税込）

聴いてみたい？　水木一郎のルパン3世

東京ムービー制作の「CAT'S EYE」「ど根性ガエル」「エースをねらえ！」等の名作アニメの主題歌が、クラブバージョンにアレンジされて復活。さらに、あの水木一郎による「ルパン3世　愛のテーマ」「コブラ」が収録されているとあっては、アニソンファンを自称するなら見逃すわけにはいかないでしょう。全11曲。

あなたに　とどけ！in春/麻績村まゆ子
SCITRON DISCS
2000.4.19/¥2,100（税込）

今度のテーマは「手紙」

連続4枚リリースのおしゃべりCDシリーズの第2弾。すでに発売されている冬号に続いて、早くもこの春号がリリースされる。今回は、両親、親友、将来の恋人、そしてこのCDを聴く「あなた」への手紙など、おみまゆこ本人が書いた色々な「手紙」をテーマに構成されている。はじめてのチャレンジとなる自作の小説&ポエムも収録され、前回以上に世界に浸れる1枚になりそうだ。

beatmania ANI-SONGS MIX featuring 石ノ森章太郎
コナミミュージック
2000.4.26/¥2,447（税込）

ロボコンやゴレンジャーの生みの親といえば

お馴染みの「イナズマン」や「サイボーグ009」などの石ノ森章太郎原作アニメの数々が、最新のクラブサウンドにアレンジされて収録されている。なんといってもこのアルバムのポイントは、ライダー1号こと藤岡弘のボーカルによる「レッツゴーライダーキック」と、サーフコースターズの中シゲヲのプレイによる「人造人間キカイダー」の2曲。全10曲が収録されている。

●3月～5月　CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.3.3	pop'n music3 V.S. pop'n stage	コナミミュージック	KMCA-49~50	¥[illegible]（税込）	キャラクターステッカー
2000.3.15	サクラ大戦太正歌謡カラオケ大全集	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80026~29	¥7,140（税込）	4枚組 初回特典：オリジナルCDポーチ
2000.3.16	KEYBOARDMANIA original soundtracks	コナミミュージック	KMCA-51	¥2,243（税込）	
2000.3.16	beatmania maniac-tracks from IIDX2ndstyle,Yebisu Mix,Dancing Stage feat.TKD	コナミミュージック	KMCA-52	¥2,000（税込）	
2000.3.16	SAKURA/[illegible]	コナミミュージック	KMCS-8	¥[illegible]（税込）	[illegible]
2000.3.23	私立ジャスティス学園アドベンチャードラマアルバム～奪われた太陽学園　熱血探偵編～	セルピュータ	CPCA-1039~40	¥2,940（税込）	
2000.3.23	グレート魔法大作戦オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1041	¥2,100（税込）	初回特典：[illegible]イラストステッカー
2000.3.23	TechnoroiD/風澤祐太	セルピュータ	CPAA-1001	¥1,890（税込）	
2000.3.23	電車でGO!2 高速編 電車でGO!名古屋鉄道編	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0051	¥2,550（税込）	
2000.3.23	THRILL OF THE FEEL/SONS OF ANGELS	VICTOR	VICP-61014	¥2,520（税込）	
2000.4.5	beatmania ANI-SONGS MIX featuring 東京ムービー	コナミミュージック	KMCA-42	¥2,447（税込）	
2000.4.5	pop'n music Vocal Best	コナミミュージック	KMCA-53	¥3,059（税込）	キャラクターステッカー
2000.4.19	あなたに　とどけ！in春/麻績村まゆ子	SCITRON DISCS	SCDC-00012	¥2,100（税込）	ブックレット
2000.4.19	ハッピィサルベージ ドラマCD	SCITRON DISCS	SCDC-00011	¥2,940（税込）	
2000.4.19	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	SCITRON DISCS	SCDC-00015	¥2,940（税込）	
2000.4.21	GALLOP RACER 2000 オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-1002	¥2,310（税込）	オールカラーブックレット、オリジナルグッズプレゼント応募用紙付
2000.4.21	[illegible]・オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-1003	¥2,310（税込）	オールカラーブックレット、オリジナルステッカー
2000.4.21	サクラ大戦第三期ドラマCDシリーズVOL.4 花暦～帝都の休日～	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80030	¥3,150（税込）	CDジャケットサイズステッカー
2000.4.26	beatmania ANI-SONGS MIX featuring 石ノ森章太郎	コナミミュージック	KMCA-4[illegible]	¥2,447（税込）	
2000.4.26	あいたくて…。Love songs~a piece of my heart~	コナミミュージック	KMCA-32	¥3,059（税込）	
2000.5.1[illegible]	ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス2	コナミミュージック	KMCA-56	¥3,059（税込）	
2000.5.10	幻想水滸伝II 音楽集 Orrizonte～オリゾンテ	コナミミュージック	KMCA-57	¥3,059（税込）	

ゲー事典 ゲーム関係のCDって、初回特典が付くものが結構多いので、上のリストでチェックして、買い逃さないように気を付けよう。安心していると、結構手に入らなかったりするんだよね。パッケージとか、そんなちょっとした違いが思ったよりも悔しかったりして。

キング・オブ・カプコン戦士達

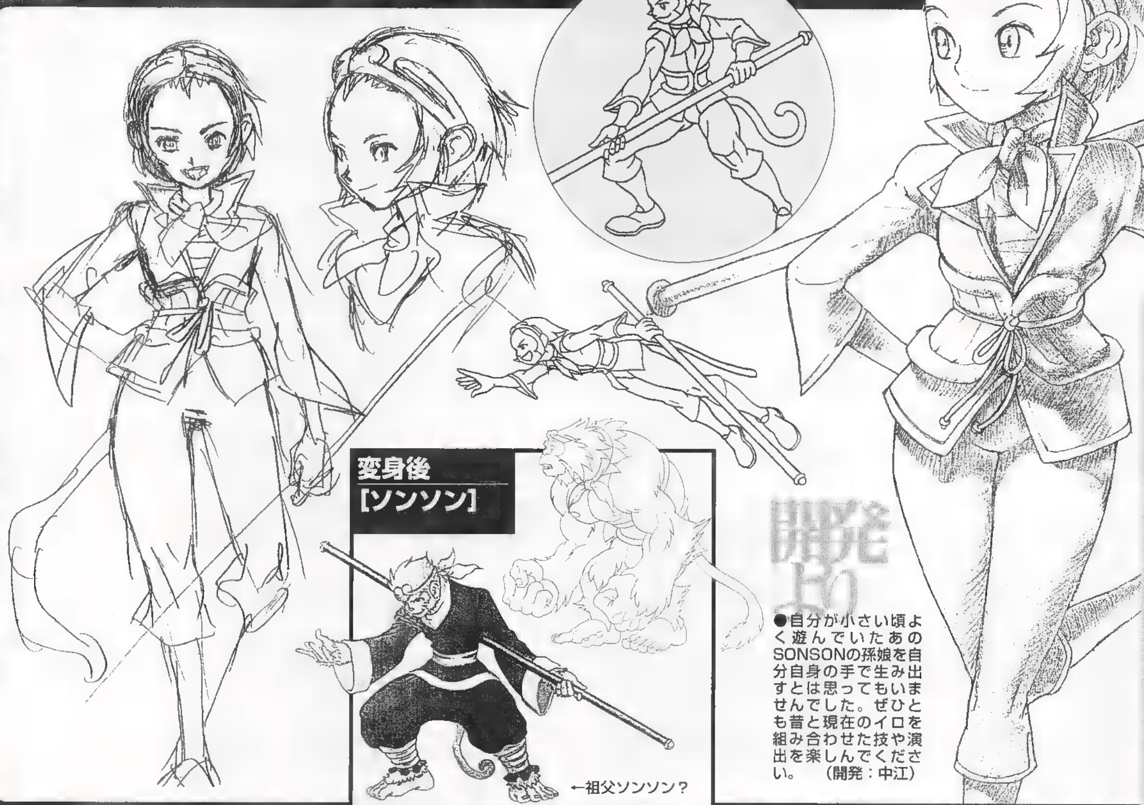
MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

マーヴルシリーズ最新作となる今作。今回は、新登場のキャラを中心に紹介しよう! 当然、開発者コメントも収録!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

マーヴルVS.カプコン2設定資料集[前編]



「波蝕の鎧」……。
それは、おとぎ話でしかなかったはずのもの。
そして、決して目覚めてはならなかったもの。
だが、終末は訪れた。
運命の歯車が、伝説の災厄を現世に呼び戻したのだ。
鎧が放つ怪しい波は魚を奇怪に変化させ、
海から吹く呪われた風は内陸にまで死を運んだ、
不吉な影が希望の光を遮る時、
戦士は、集う
すべてを「はじまりの海」へと返す、深淵を目指して……。



開発より

●自分が小さい頃よく遊んでいたあのSONSONの孫娘を自分自身の手で生みだすとは思ってもいませんでした。ぜひとも昔と現在のイロを組み合わせた技や演出を楽しんでください。（開発：中江）

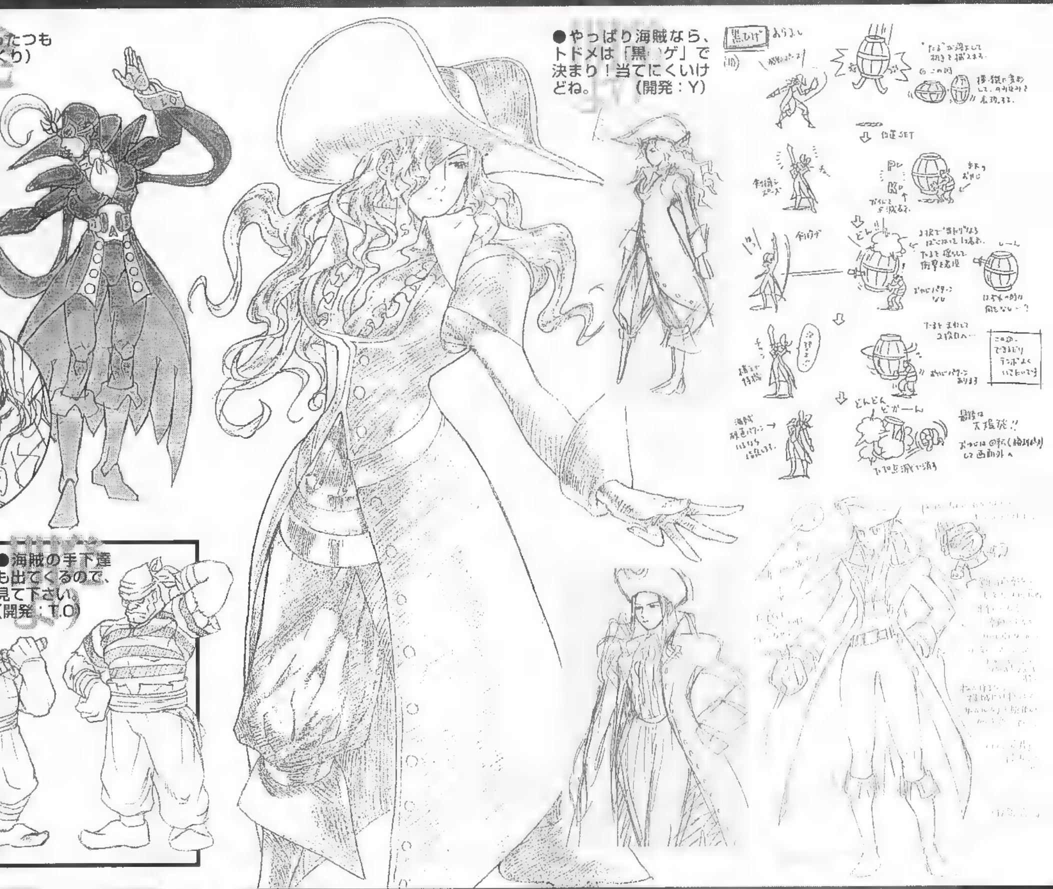
SONSON ソンソン

【出典：ORIGINAL】

仙術修行中の小さな斉天大聖。84年のゲーム「ソンソン」の主人公の孫娘。祖父から譲り受けた如意金棒を片手に、村を襲った奇病の謎を解くために戦っている。特殊な血のせいか、極度の興奮状態になると巨大な猿になり暴走する。ルビィ ハートと行動を共にする。

Ruby Heart
ルビィ ハート【出典：ORIGINAL】

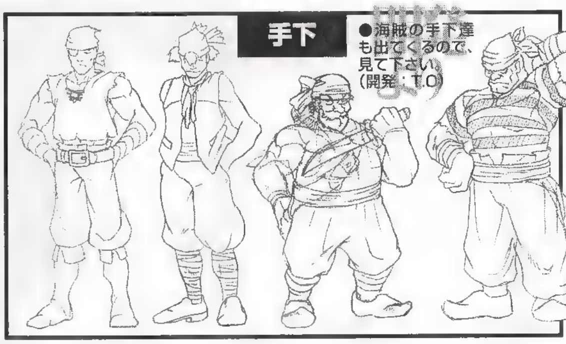
大洋に名を馳せる女海賊。父の跡を継ぎ、海賊一味を率いるキャプテンとなった。盗み集めた魔法の道具を操る独自の戦闘スタイル。「波蝕の鎧」を確保しようとする海賊組織の作戦に荷担したことから、一連の騒動に巻き込まれていく。



●大船に乗ったつもり。（開発：くり）

●やっぱり海賊なら、トドメは「黒ヒゲ」で決まり！当てにくいけどね。（開発：Y）

手下

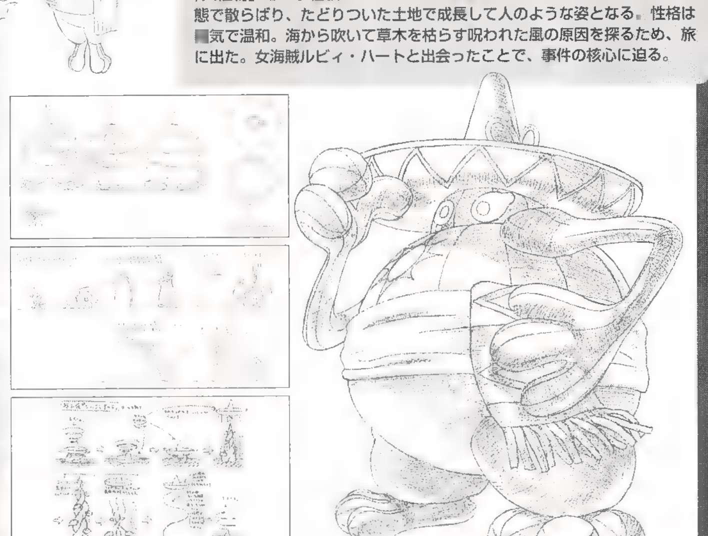


●海賊の手下達も出てくるので、見て下さい。（開発：T.O）

AMINGO
アミンゴ【出典：ORIGINAL】

「人植物」という種族のひとり。とある緑豊かな国の母なる樹から種の状態で散らばり、たどりついた土地で成長して人のような姿となる。性格は陽気で温和。海から吹いて草木を枯らす呪われた風の原因を探るため、旅に出た。女海賊ルビィ・ハートと出会ったことで、事件の核心に迫る。



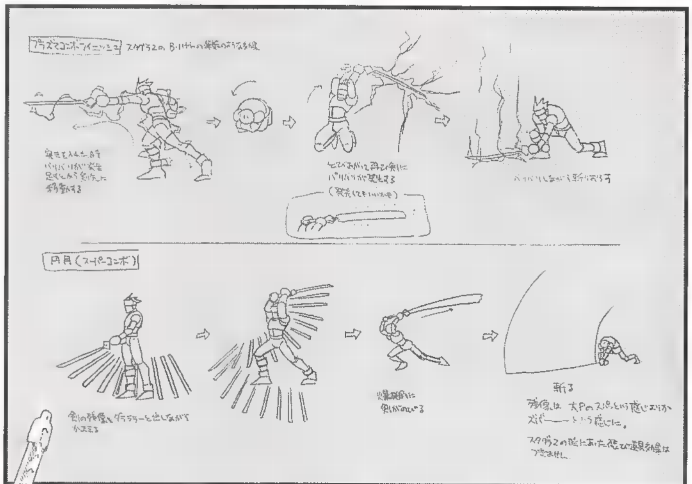


●容量の関係で、演出・技など少しさみしくなりましたが、やった事のないタイプだったので楽しく制作できました。ぜひ使ってみて下さい。（開発：柴木ひろき）

●名前の候補に「ハラペーニョ」って、おいしそうなのもありました。（開発：み）

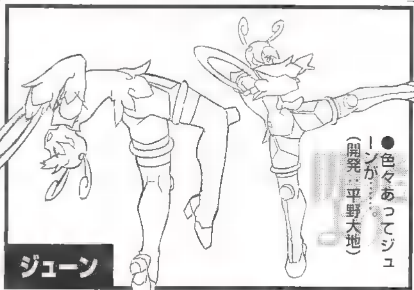
マーヴルVSカプコン2 設定資料集「前編」





HAYATO
ハヤト【出典：スターグラディエイターシリーズ】

宇宙を股にかける賞金稼ぎ。新東京のスラムに孤児として生まれ、生活のために盗みを働いているところを、児童福祉園の園長に引き取られる。施設の卒業を前に、園長が詐欺にあい多額の借金を抱えたため、恩返しのため賞金稼ぎになる。悪の帝王・ビルシュタインを倒した経歴あり。（「スタグラ」設定より）



ジューン

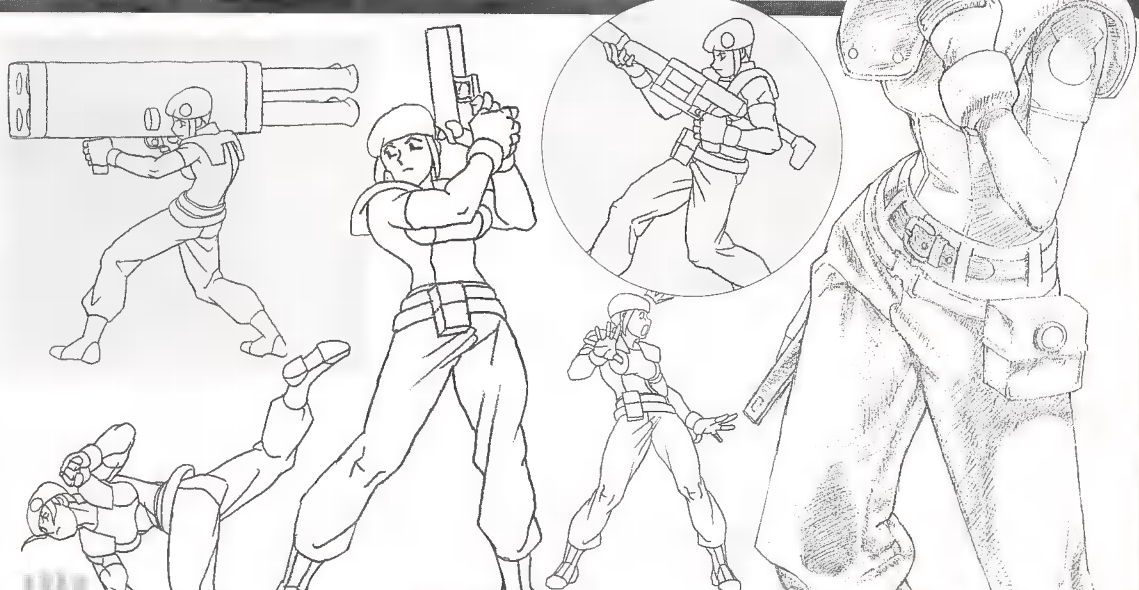
●色々あってジューンが……。（開発：平野大地）





ゾンビ

●設定は「バイオ1」です。だから、クレアとスティーブ出ません。ついでに言うと、クリスもバリーもウェスカーも出ません。ジルさんに注目してあげて下さい（着せ替えもないよ）。
（開発：F）



Jill Valentine
ジル・バレンタイン【出典：バイオハザード】

S.T.A.R.S.アルファチーム所属。爆発物処理が専門。「錠前はずし」という妙な特技も持っており、その点でもチームに貢献している。本人は入隊動機を「市民の生活を脅かす悪の存在が許せなくて……」と語るが、「生きてるって実感できるような体験をしたい」といったところが本音らしい。（「バイオハザード」設定より）

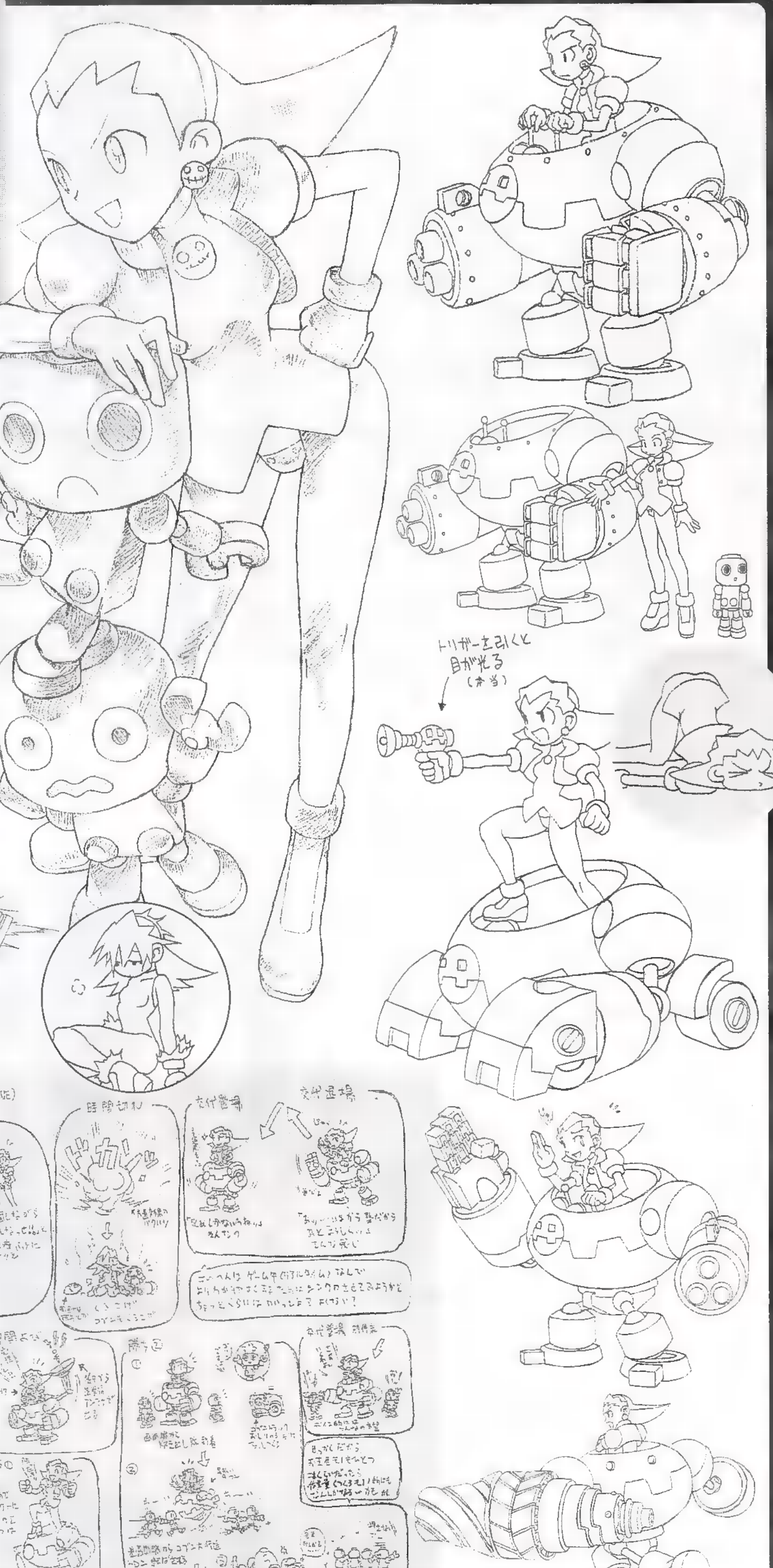
Tron
トロン

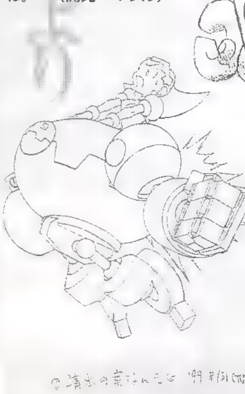
【出典：ロックマンDASHシリーズ】

14歳。ボーン三兄弟の長女でメカニックの天才。飛行船「ゲゼルシャフト号」の整備や、戦闘メカの設計・製作などを担当する。実際の年齢よりも少し大人びているが、まだ恋というものを経験したことがなく、普通の少女の一面も持つ。（「ロックマンDASH」設定より）

●大変でしたが、とても楽しんで作りました。皆さんもトロンちゃんを使って、このゲームを楽しんで下さい。（開発：RINBOKU）

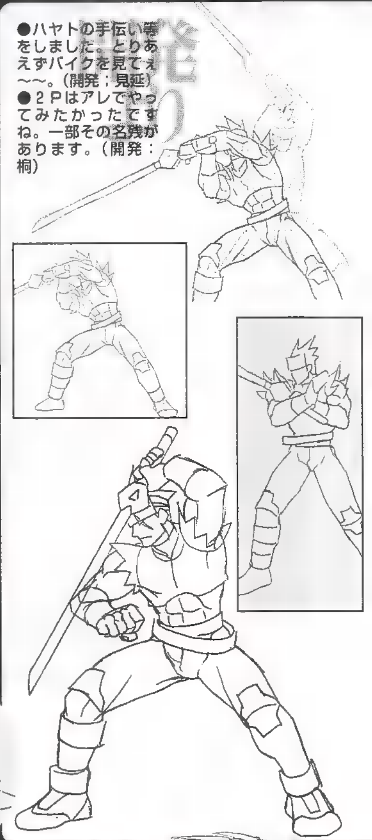
●ロボの指が大変でしたよ一万もするプラモ買って見ながら描きました。腕以外は現在も放置中……楽しんでね。（開発：マサル）





●ハヤトの手伝い等をしました。とりあえずバイクを見てぇ〜〜。（開発：見延）

●２Ｐはアレでやってみたかったですね。一部その名残があります。（開発：桐）





タイラント

ストライダー飛竜2

名作アクションの続編誕生！

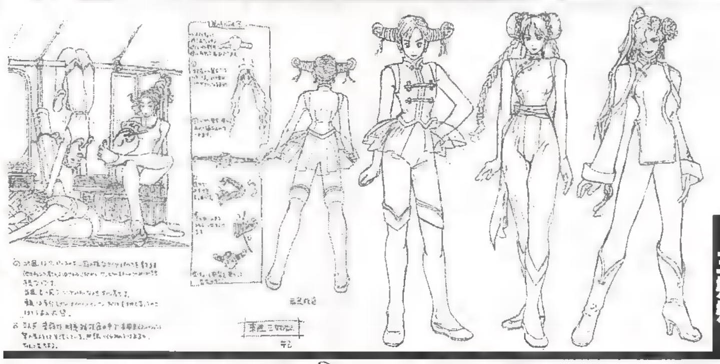
キャラクター設定が本当に素晴らしい「ストライダー飛竜2」。膨大な設定の中から、今回は前半の敵キャラをピックアップして紹介!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ストライダー飛竜2設定資料集［前編］

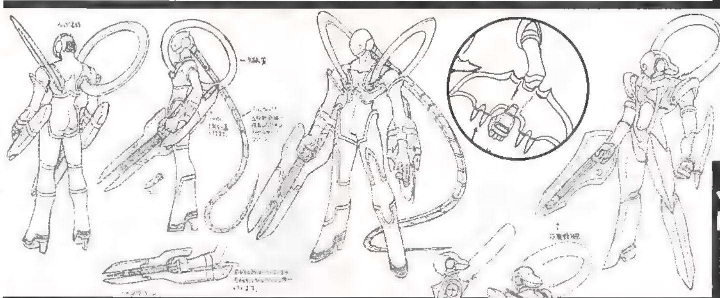
一体なにが間違っていたのか。増えすぎた人口はさらなる飢餓と紛争を引き起こし、
慢性的な環境破壊は未知の公害病と遺伝子障害を生み出しつづける。強力なドラッグの蔓延に、人体改造の横行。
堕落した政治と結託した大規模な企業犯罪。正義や平和を叫ぶ者は、その逆しかもたらさない。
人類は熟れすぎた果実のように、ゆっくりと腐っていた。
そして今、陽光も射さぬ暗い都市の底に、1人の暗殺者が降り立つ。
おそるべき任務を受け、世界の全てを敵に回したその男の名は…飛竜！
光剣サイファーと鍛えぬかれた体術のみを武器として、稲妻のように素早く、死のように容赦なく、飛竜が駆ける！

◆飛竜とは？

特A級ストライダーで、暗殺と破壊活動のプロフェッショナル。超人的な体術を会得しており、武器は愛用のサイファーのみ。現役のエージェントであるため、国籍・本名・年齢・経歴その他のデータはすべて不明。



三姉妹



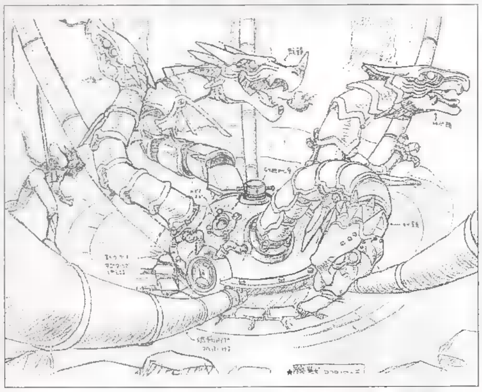
ソロ（各種）



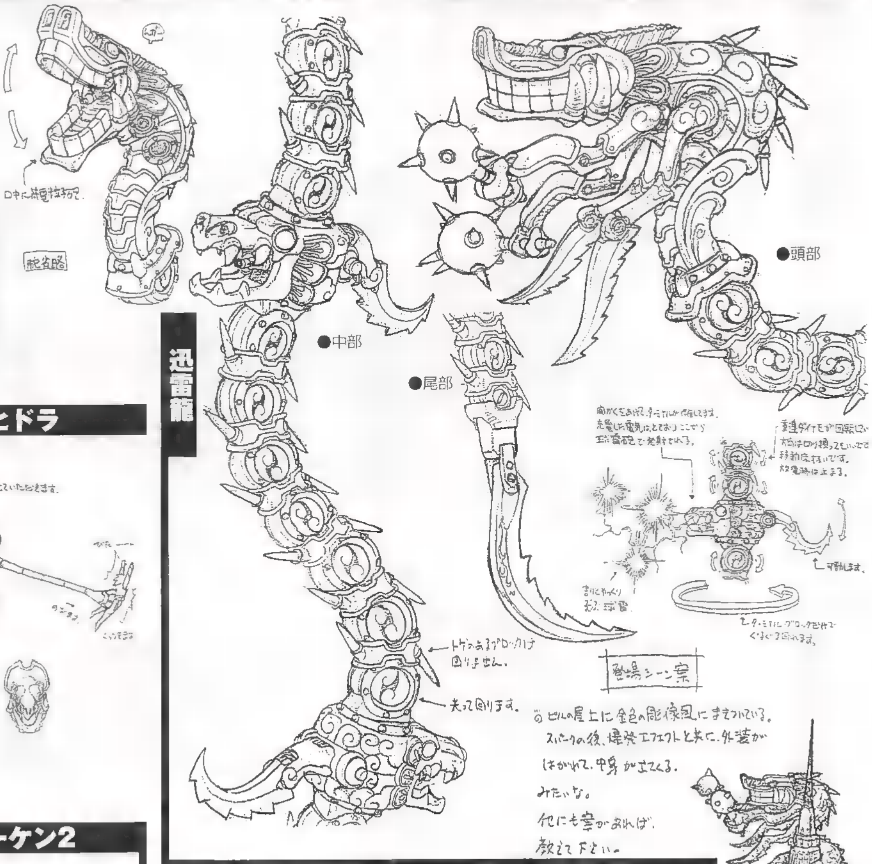
騎士団長



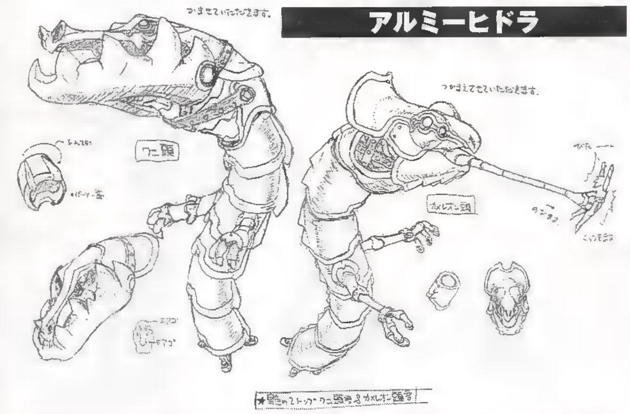
ストライダー飛竜2設定資料集［前編］



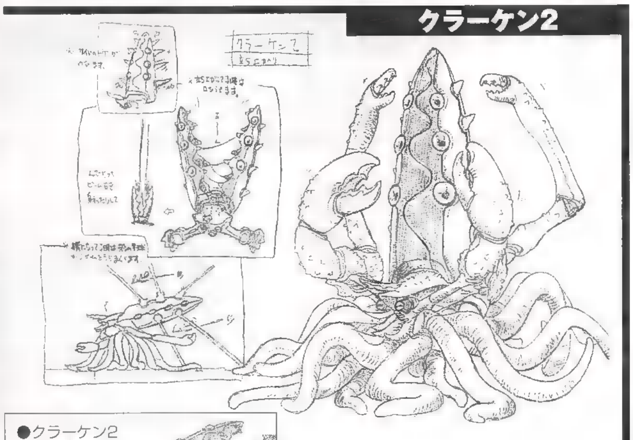
迅雷龍

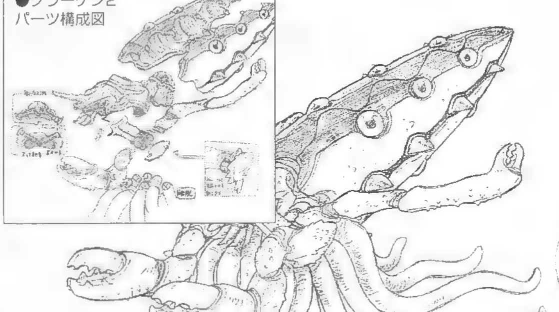


アルミーヒドラ

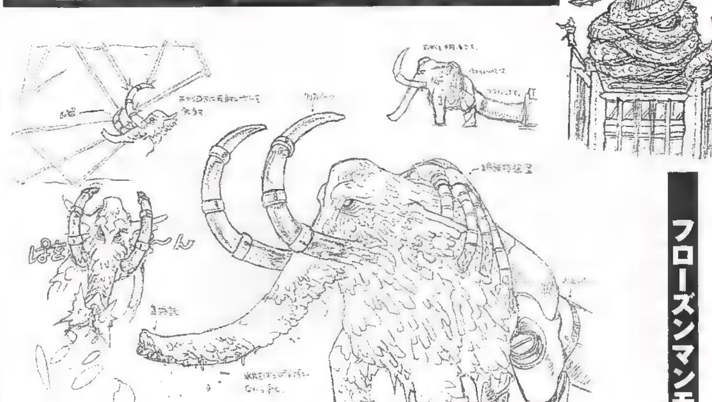


クラーケン2



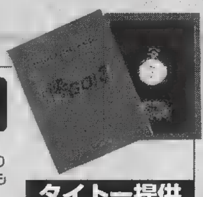


フローズンマンモス





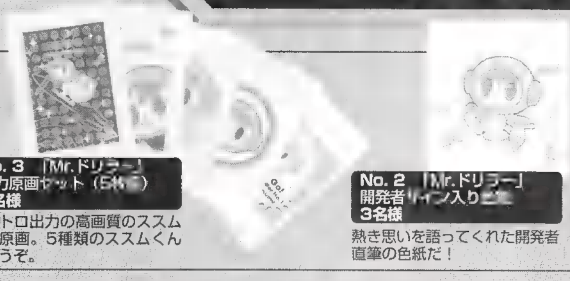
アルカディア 読者プレゼント PRESENTS



No. 4 「電車でGO！3 通勤編」
懐中時計
5名様

奇麗なケースに入ったロゴ入りの懐中時計。ファンでなくとも欲しくなる。

タイトー提供



ナムコ提供

No. 3 「Mr.ドリラー」
出力原画セット（5種類）
1名様

ピクトロ出力の高画質のススムくん原画。5種類のススムくんをどうぞ。

No. 2 「Mr.ドリラー」
開発者サイン入り色紙
3名様

熱き思いを語ってくれた開発者直筆の色紙だ！



No. 1 PS2用ソフト
「鉄拳タッグトーナメント」
＆ポスターセット
3名様

驚異のグラフィックに進化した鉄拳TT。痛がる顔が凄い。

カプコン提供



No. 5 「SPAWN」
ポスター
8名様

迫力のスポーンポスター。これを貼って、部屋をスポーンワールドに。



No. 6
「グレート魔法大作戦」ポスター
5名様

寝ても覚めてもお宝のことが頭から離れない君は、これをベッドの真上の天井に貼ろう。

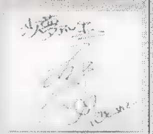
No. 9 AOUショー配布物
各20名様
9-A カプコン
9-B コナミ
9-C 彩京
9-D サミー
9-E セガ
9-F タイトー
9-G テクモ
9-H ナムコ
9-J バンプレスト

各ブースで配布された、チラシや手提げ袋など。中身は届いてからのお楽しみ！

各メーカー様

No. 8 「ギルティギアX」
声優さんサイン色紙
各1名様
8-A 紗夢／小森まなみ
8-B ザトー＝ONE／塩沢兼人
8-C アクセル／難波圭一

話題のギルティギアでキャラの声を演じている声優さんのサイン。次回もあるよ。



サミー提供

No. 7 「デッド オア アライブ2」
オリジナルサウンドトラック
3名様

「売ってないよ～」とお嘆きのあなた！お待たせしました。



テクモ提供

編集部提供

13-A ジル（レジーナver.）vsブレインサッカー
13-B ジル（バイオハザード3 ver.）vsドレインデイモス
13-C ハンク／ゾンビ
13-D シェリー／G2



No. 14 「トロンにコブン」
ぬいぐるみ 表情4種類
4名様

トロンにお仕えしているコブンくんのぬいぐるみ。けっこう大きいのだ。

No. 13 「バイオハザード2&3」
海外版フィギュア 4種類
各1名様

欲しいセットのナンバーを「13-C」みたいに書いてね。この場合、当たればハンクとゾンビをプレゼントだ！

No. 12
「リッジレーサー タイプ4」
ウィンドブレーカー
1名様
（Mサイズのみ）



PS2でも盛り上がっているリッジシリーズ。

イエロー／ブラックの象徴的スマートデザインが格好いい。

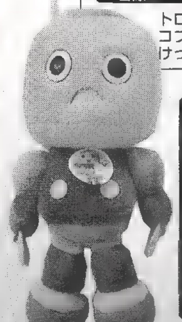
No. 11「バイオハザード」
STARSウィンドブレーカー
1名様（Lサイズのみ）

STARSといえば、ジルが所属していたエリート警察部隊。これを着て、あなたもジルの気分に。



No. 10
「プレイステーション2」本体
1名様

来た来たー！ DVDも見れちゃって、将来はインターネットまでできちゃうPS2だ！



締切
4月28日 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2ヶ月かかることがありますのでご了承ください。

当選者発表！
Vol.2プレゼント & 新春年賀状2000

●キックボード「Razor」
矢部嘉宏さん 千葉県
●「ドリームキャスト」本体
庄司美穂さん 東京都
渡辺春香さん 新潟県
●「ウンジャマ・ラミー」ZO3ギター
長島大樹さん 埼玉県
●「ダンスダンスレボリューション ハローキティ」
佐々木隼人さん 秋田県
●「おどってピカチュウ」森の音楽隊 ポストカードセット
天間貫裕さん 北海道
●「おどってピカチュウ」レッツダンスポストカードセット
小杉尚子さん 北海道
●お風呂用入浴剤「みづきの湯」
小山敏彦さん 神奈川県
大秋浩司さん 愛知県
武居陽一さん 千葉県
齋藤めぐみさん 神奈川県
【新春年賀状2000当選者】
●タクミ1 受川洋一さん 北海道
●タクミ2 清橋修さん 千葉県
●カプコン3 杉山順子さん 静岡県
●彩京4 室越樹さん 栃木県
●彩京5 鵜名山直さん 東京都
●SNK6 木下述子さん 千葉県
●SNK7 岩元麻里子さん 埼玉県
●SNK8 国政優さん 大阪府
●SNK9 森田道夫さん 東京都
●SNK10 原智子さん 和歌山県
●SNK11 石塚雄介さん 愛知県
●SNK12 明石直之さん 滋賀県
●SNK13 最上寿子さん 東京都
●SNK14 藤原真治さん 京都府
●SNK15 井ノ原健一さん 佐賀県
●SNK16 松岡貴子さん 富山県
●SNK17 船越美砂子さん 佐賀県
●SNK18 中島弘泰さん 東京都
●SNK19 上島隆平さん 鳥取県
●SNK20 大上貴弘さん 和歌山県
●SNK21 田中陽子さん 京都府
●SNK22 押川洋子さん 宮崎県
●SNK23 梅田美保代さん 山口県
●SNK24 近藤和美さん 埼玉県
●SNK25 上原恵理さん 香川県
●SNK26 井出美雪さん 山形県
●SNK27 浜野弥生さん 神奈川県
●SNK28 牛山直樹さん 長野県
●SNK29 後藤将大さん 北海道
●SNK30 海老名喜憲さん 新潟県
●SNK31 椎名亮さん 千葉県
●SNK32 田渕保夫さん 長崎県
●SNK33 荒木隆幸さん 新潟県
●SNK34 小栗奈緒子さん 愛知県
●SNK35 藤田隆作さん 埼玉県
●SNK36 国分周平さん 宮城県
●SNK37 吉村優男さん 広島県
●SNK38 松嶋由紀子さん 福岡県
●SNK39 遠藤秀一さん 高知県
●SNK40 寺田直人さん 群馬県
●SNK41 井上明希子さん 福岡県
●SNK42 和気良介さん 千葉県
●ナムコ43 福島宏枝さん 埼玉県
●ナムコ44 鴨原秀和さん 栃木県
●ナムコ45 大出泰典さん 秋田県
●ナムコ46 下村陽子さん 愛知県
●ナムコ47 志村亮さん 長野県
●ナムコ48 辻田亜弥さん 岐阜県
●ナムコ49 中嶋英理さん 群馬県
●ナムコ50 角田信昭さん 広島県
●ナムコ51 岩佐誠さん 群馬県
●ナムコ52 橋本怜奈さん 愛媛県
●セガ53 石野浩幹さん 和歌山県
●セガ54 森本一馬さん 兵庫県
●セガ55 佐藤匠さん 神奈川県
●セガ56 松田悠佑さん 岡山県
●セガ57 久米寛さん 愛媛県
●セガ58 小林宏さん 埼玉県
●セガ59 剣先直道さん 島根県
●セガ60 小島智さん 栃木県
●テクモ61 山本奈々さん 滋賀県
●テクモ62 槇本一広さん 岐阜県
●テクモ63 吉田智哉さん 新潟県
●テクモ64 桜沢秀和さん 神奈川県
●コナミ65 岩佐豪之さん 埼玉県
●セタ66 安藤広一さん 宮城県
●セタ67 佐々木宏美さん 東京都
●セタ68 落合秀樹さん 愛知県
●セタ69 地井隆一郎さん 新潟県
●サミー70 飯田みほさん 岐阜県
●サミー71 篠原康樹さん 沖縄県
●サミー72 須藤敬さん 青森県
●サミー73 柏谷輝人さん 岩手県
●サミー74 瀬沼美幸さん 茨城県
●サミー75 鈴木淳さん 茨城県
●サミー76 園田俊介さん 埼玉県
●サミー77 田島清さん 長野県
●サミー78 児玉完司さん 岩手県
●ケイブ79 成田雄氣さん 岩手県
●ケイブ80 佐藤聖之さん 北海道
●ケイブ81 郡司賢治さん 東京都
●ケイブ82 栗林香織さん 神奈川県
●タイトー83 坂神裕一さん 愛知県
●タイトー84 瑛林幸人さん
●タイトー85 飛田昌志さん 京都府
●セイブ開発86 笹原幹男さん 北海道
●ジャレコ87 木村弘美さん 神奈川県
●ジャレコ88 佐々木真弓さん 愛知県
●ジャレコ89 北村覚さん 三重県
●ミッドウェイ90 中出静恵さん 北海道
●ビスコ91 仲根香澄さん 東京都
●ビスコ92 仁科充三さん 群馬県
●ビスコ93 沼田昭英さん 岩手県
●ビスコ94 降旗明弘さん 神奈川県
●アトラス95 根岸麻由美さん 福島県
●アトラス96 野島秀朗さん 高知県

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

次号予告

アルカディアがついに!! 月刊化

お待たせしました！　たくさんのご要望にお答えして次号より月刊化！　価格は100円値下げの580円に。これからのアルカディアにご期待あれ。

毎月30日 発売



読者様大感謝特別企画

創刊記念特大プレゼント&投稿採用者全員プレゼント

読者のみんなに感謝を込めて、特大プレゼント企画を決行！　なんと創刊号と2号でのA-FRO採用者全員にQUOカードをプレゼント！　みんな、これからもアルカディアをよろしく。投稿は何通でもOK。熱いのを頼むぜ!!

※QUOカードは、コンビニエンスやファミリーレストラン・ガソリンスタンド等のいろいろな加盟店でご利用いただける便利なギフト用・プリペイドカードです（全国のマツモトキヨシ・ファミリーマート・セブンイレブン・デニーズの各全店と日石三菱・ゼネラル石油の各加盟店でご利用いただけます）。

MARVEL vs.CAPCOM 2（カプコン）

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムver.5.66（セガ）
ギルティギアゼクス（サミー／アークシステムワークス）

■パワーストーン2（カプコン）■マーズマトリックス（カプコン／タクミ）■メタルスラッグ3（SNK）■ブレイブブレイド（ナムコ／エイティング／ライジング）■サイヴァリア（タイトー）■グレート魔法大作戦（カプコン／エイティング／ライジング）■デッドオアアライブ2ミレニアム（テクモ）　そのほか

次号 創刊号は 予価580円
4月28日(金)発売予定

ARCADIA Frontiers [A-Fro]読者投稿大募集！

■イラスト大募集！

カラーイラスト&モノクロイラストを募集！　投稿サイズは割と自由。ハガキサイズからA4サイズまで、好きなサイズで送ってほしい（縦横の比率はハガキサイズが望ましい）。CG作品も大いに募集中！　詳しい募集要項は下のカコミ参照。

■アフロおわらいコーナー暴走募集！

●**ゲームマンガ**…楽しく凄惨な漫画を募集。1コマでインパクトを狙うもよし、王道起承転結4コマで決めるもよし。スタイルはおまかせ。
●**ゲンセンカン店長**…ゲームセンター店主の奇妙な日常をリサーチして送るべし。店員でも可。
●**紅白替え歌宇宙大戦～ジャイアンジャングル～**…替え歌募集。ボゲェ～。
●**ゲルエロス村**…デンジャラスHコーナー。
●**写真ネター魂狩りー**…コスプレはカラーのほうで扱うので、アホテイスト溢れる作品希望。
●**コミックアルカディア（仮）作家予想**…ほとんど夢だがコミックアルカディアが出たときに読みたい作家を予想せよ。希望作家と描いてほしい作品を妄想してくれ。
●**おらがゲーセン時事ニュース**…日記、トピックスと形式はどうでもいいので、衝撃的な出来事をプリーズ。
●**ゲーム保険でガッポリ**…ゲーセンならではの事故を想定した新保険を作ってほしい。ゲーマーウハウハ保険をよろしく。
●**デジタル死後ライフ**…「オレが死んだら遺骨はゲーセンに撒いてくれ！」「お供え物はゲーセンのラムネを」などと、ゲームにまみれた熱い死後ライフを大設計しよーぜ。
●**よく読む雑誌マスター**…他誌のアンケートハガキ「よく読むゲーム雑誌はなに？」ちゅう項目に「アルカディア」とバッチリ記入、のちに宛先をこちらに書き換えて送ってくれ。
●**ガキに負けました**…最近のがきんちょには勝てねぇ！という情けないエピソードを書くのだ。

■この他、何でもインスピレーションの赴くままに投稿募集！　ちょっとした感想から、超大作までお待ちしています。
アルカディア編集部
「A-FRO（各コーナー）」係まで！
一人一殺のごとく、必ず投稿すべし！！

CGデータ投稿規定

★未発表のCG作品を募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル以上）。
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★ファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict／.pct）、TIFF（.tif／.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮を推奨。
★圧縮する場合、LHA（.lzh）、StuffIt（.sit）、Compact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）、形式でお願いします。

Eメール投稿時の注意及び宛先

★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は<（あなたのペンネーム）.txt>でお願いします（例：柵太郎.txt）。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。もちろん、複数の画像や、文字ネタ複数含んだテキストファイルを一緒に投稿してくれてもOK。
★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、できるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いしますね。

すべての宛先は……

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部（各コーナー）係

E-mailでの投稿は……

arcadia@ml.ascii.co.jpまで

創刊号(4/28発売号)への投稿締め切りは
4月7日(金)必着!

No.2 (5/30発売号)への投稿締め切りは
4月20日(木)消印有効

締め切りは本誌発売の40日前となります(創刊号を除く)。たくさんの投稿お待ちしております。

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●コントローラがつながったりビジュアルメモリやメモリーカードが刺さったりと、コンシューマとアーケードの境界がかなりとあやふやになってきた昨今。だからこそ！　今後のアーケードには1コインを投入する楽しみ（表現アバウトすぎ？）を大期待！　とか言いながら、1プレイ200円に慣れている自分がいたりして……。（2000円札より200円玉の方が嬉しい眼鏡っくす林）

●ほぼ同時だったAOUショーとPS2の一般公開。さすがにブラウン管からイメージされるビジュアルショックはアーケードの完敗。だからこそ、それらを凌駕するゲームの登場を願うし、見た目以上の面白さをアピールできるゲームを望みたい。PS2世代にも充分にアーケードゲームの良さを伝えるために。（猿渡）

●じっくり自分のペースで遊べるゲームが好きなので、ACT・SHT系が好き。ACTだったら、スパイクアウトのようなネットワークの使い方が、店舗間でできるものに期待したいところ。ちょっと先の話ですかね？　あ、個人的には2Dのドット絵が好きなので、メタスラに期待してます。（霜田）

●これまでに出たものは苦戦を強いられているようだが、Quake系ゲームに頑張ってほしい。世界観構築などで様々な見せ方ができるという可能性を持っている。リアリティも無限に追求できるし、現実の多様性を反映してゲーム性を拡張していけるという点でも、可能性は大きいだろう。（杉田）

●カプコンのパートナーシッププロジェクトに期待だね。これからのタイトルが楽しみです。あとはGGXにも期待したいけど発売延期がねぇ。本当はアーケードの持つ「ライヴ感」を強く押し出したゲームが、もっと出てくれるといいんだけどね。（デジモンOK。次は親指スターウォーズ　ゆき）

●今後は、キーボード中心の音ゲーが普及するのと共に、プログレッシブロック音ゲーが普及することに期待ですかねえ、ということで、小川文明さん、頑張って下さい。今度はエディ・ジョブソン風の曲を期待してます。あと、「ミスタードリラー」の今後の展開も楽しみ。（マックス北農）

●今後のビデオゲームに期待するもの……う～ん。我としては、おそらくヨボヨボのジゼルになってもゲームだけはやめないと思うので「アーケードゲームが無くならないで欲しい」。これ重要。ボキの情操教育にも使用された、面白すぎるゲームたちへんたち。永遠であってほしいの。（イタ猫）

●3D格闘大好き小僧の自分としては、セガさんやナムコさんに新作を期待したいところ。あと、開拓されたばかりのジャンルである「3Dシューティング」の展開にも期待したいです。世間はもっぱら「PS2」って感じだけど、アーケードでも何か大きな出来事が起こらないかなあ……。（魔神）

●生粋の（？）対戦格闘ゲーマーの自分としては、やはり2D系ゲーム（特に2D）が栄え続けてくれることを願う。が、どうやら旗色はよくないらしい。とりあえずK.O.F.'2000とSNKvsCAPCOMには期待できるとして、そのあとは……？　3Dネットゲームに頑張ってもらいますか。（河野）

●実際にBB弾が出ちゃうガンシューが登場だね「ガンマニア」。ゲーセンという基本的にバーチャルな空間で、こういう実物の感覚って新鮮。個人的には、ゲーム対戦バーチャロンとか、通信対戦ガンシューとか、眼でロックオン（ロックオン）ゲームとか発表されないかなあとか……無理？（ひで）

●アーケードにもネット対戦の動きが出始めているが、通信はパソコンユーザーにとっては目新しいことではない。よって、これからのタイトルに新しい「アーケードならでは」を期待したいですね。対戦台、大型筐体など以外の新要素がそろそろ必要な時期では？（佐久間）

●「腕に覚えあり」で挑戦した「料理の達人」。完璧なつもりだがカバーにボールが当たって全然ダメ。というわけでナムコ様、筐体に腕を突っ込んでカバーの無い鍋を持つカタチにして下さい。そして右手にオタマ（振動したりして）を持ってボールを拾いながらってのはどうでしょう？　（T.K）

●特に馬が好きというわけじゃないんだけど、「ダービーオーナーズクラブ」や「G-1リーディングサイアー」のような、従来のビデオゲームとゲームセンターの主収入源であるメダルゲームの中性的な作品には大いに好感と期待をもっている。やはり目の付け所がポイントですね。（佐々木）

●近いうちに自分だけのキャラクターが使えるゲームがやりたい。育成の究極形ゲーム。ゲームのジャンルは格闘、シューティング、アクションを問わずに使えるヤツ。家庭用との連動や、ネットワーク構想とも非常に相性も良いと思うのだが……。（ダメンリーズ・めんどう）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　浜村弘一
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　遊佐孝之／北爪裕章／伊丹恭／鈴木清範／河野純一／入澤英明／貝田知明／佐久間康文／佐々木竜二／安藤慶祐
■編集協力（五十音順）アストロ／伊勢猫／いなっしー／MVP／がっちん／KAMO／GrayZone／京城／こーじ山下／GNP／C・LAN／JULIO／SHO／Joe／庄司卓／スー／善之元郎／田渕健康／ちゃっきー／T³-WIZ／堂園剛／DragonLEE／田直樹／ぴー／はまー／VMT-RED／田柵太郎／ミ平／ももやん／ラファルシャー
■デザイン　久保田シンヤ／野中／シンシマシゲユキ／齋藤明子（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　トロア企画株式会社
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）いけだよしつね／かねこしんや／きらら屋／G=ヒコロウ／しろがね隆乃／高雄右京／ひのえ／ホルしじみ
■制作購買　望月紹良／関根隆之
■広告営業　幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜
Special Thanks.
株式会社エイ・クリエイト様、植村伴北様、小山神之様、株式会社トライ&トライアミューズメントタワー様、鈴木貴弘様、エレクター株式会社様……に感謝！

ASCII MOOK
ARCADIA【アルカディア】vol.03

雑誌63601-18
2000年4月30日　初版発行

■発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
大代表　03-5351-8111
ETM営業部　03-5433-7850（ダイヤルイン）
ETM広告営業部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
編集部　03-5433-7156（ダイヤルイン）
HPURL=http://www.ascii.co.jp/arcadia/
e-mail　arcadia@ml.ascii.co.jp

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は208ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア vol.3アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）※以下の1～95の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）※以下の1～95の番号の中から選んでください。

1 .表紙
2 .HEAT HEAT CAPCOM!!　丸ごとカプコン大特集!!
3 .MARVEL VS. CAPCOM 2
4 .MARS MATRIX
5 .POWER STONE2
6 .AOU 2000 AMUSEMENT EXPO特集 ショーリポート&出展製品紹介
7 .ギルティギアX
8 .パンチマニア 北斗の拳
9 .サイヴァリア
10.InnocentSweeper SILENTSCOPE2
11.メタルスラッグ3
12.BEAT MAXIMUM
13.ドラムマニア2ndMIX
14.ギターフリークス3rdMIX
15.ビートマニアクラブミックス
16.ポップンミュージック4
17.ポップンミュージック ANIMELO
18.ポップンミュージック ミッキーチューンズ
19.ビートマニアⅡDX 3rdStyle
20.キーボードマニア
21.ビートマニアⅢ
22.BRAND NEW UPDATES
23.News Transmitter
24.アルゼ王国に迫る
25.ゲーマー座談会
26.AOU2000 アミューズメント・エキスポ ショーリポート号外！
27.JGA PRESS ROOM
28.ゲエセン皮算用
29.グレート魔法大作戦
30.ロードランナー ザ・ディグファイト
31.アクアラッシュ
32.ストライダー飛竜2
33.DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
34.蒼狼 -MARK OF THE WOLVES-
35.Mr.DRILLER／開発者インタビュー
36.SPAWN In The Demon's Hand
37.アウトリガー
38.パカパカパッションスペシャル
39.STRIKERS 1999
40.鉄拳TAG TOURNAMENT
41.VIRTUAL-ON オラトリオタングラム
42.STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
43.SPIKE OUT FINAL EDITION
44.OLD GAME MUSEUM
45.20世紀アーケードゲームの表現
46.アーケーダー・ネオ
47.ジャンク新聞
48.Joystick Troopers
49.ハイスコア
50.GAME CENTER MAP
51.ASIAN GAME INFERNO
52.金[illegible]脱衣門
53.彩京刑事
54.格闘通天閣
55.立体貴族～なまいきシャルロット
56.コスプレ・プレイスタイル
57.アルカディア フロンティアーズ：A-Fro
58.ゲーマー用語の基礎知識
59.ゲーパロ堂
60.ゲーマーご用達WWWサイトの泳ぎ方
61.ゲームセンターよく見る伝
62.庄司といづなのげいむバラのいや
63.パンドラキャロット改
64.幻灯電影館
65.無差別範疇十傑衆
66.猛者通信ぼペソ
67.初心者 STEP UP 列伝 ～慎之介 the シューティングスター～
68.ZUNTATA Sound COllege
69.Digital Disc Archive
70.設定資料
71.プレゼント
72.「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」OL選手権
73.ゴルゴ13
74.電車でGO!3通勤編
75.STAR WARS:RACER ARCADE
76.ワールドキックス
77.セガ マリンフィッシング
78.スーパーワールドスタジアム2000
79.ブレイブブレイド
80.タッチ・デ・ウノー2
81.ドリームオーディション
82.ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～
83.新日本プロレスリング　闘魂烈伝4
84.トラック狂走曲
85.テクモワールドカップミレニアム
86.THE ブロックくずし
87.まわすんだ～!!
88.アシュラバスター
89.STRIKERS 1945 PLUS
90.バーチャNBA
91.マチキャラギャラリーズ
92.ELEMECHA NEXT GENERATION -namco-
93.メダル「始めてみよう」物語
94.プライズワンダーランド
95.筐体百景

Q3.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）

1 .ファミコン
2 .マスターシステム
3 .PCエンジン
4 .メガドライブ
5 .スーパーファミコン
6 .メガCD
7 .NEO GEO ROM
8 .NINTENDO64
9 .3DO
10.NEO GEO CD
11.セガサターン
12.プレイステーション
13.PC-FX
14.ドリームキャスト
15.プレイステーション2
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐体

Q4.学校・職業・その他

1 .小学生
2 .中学1年生
3 .中学2年生
4 .中学3年生
5 .高校1年生
6 .高校2年生
7 .高校3年生
8 .短大生
9 .専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

ご協力ありがとうございました。

【謝罪と訂正】

前号のP178、ゲームセンターイベントリストに掲載している店名を誤って掲載してしまいました。

誤）ガリバー熊本店　→　正）ガリバー熊谷店

P.40 TECMOの「フォトプレイ」の写真がKONAMIの「beatmaniaⅢ」の写真に入れ替わっておりました。

前号のお詫びと訂正に間違いがありました。
誤）ビッグフォールグリフォン（超必殺技）　レバー二回転＋A
正）ビッグフォールグリフォン（潜在能力）　レバー二回転＋C

以上、関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
ARCADIA Vol.3

全国集計ハイスコア

個人申請用葉書　　係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　）	
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？			□はい　□いいえ	

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ゲーム名	
集計部門（キャラ、コースなど）	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

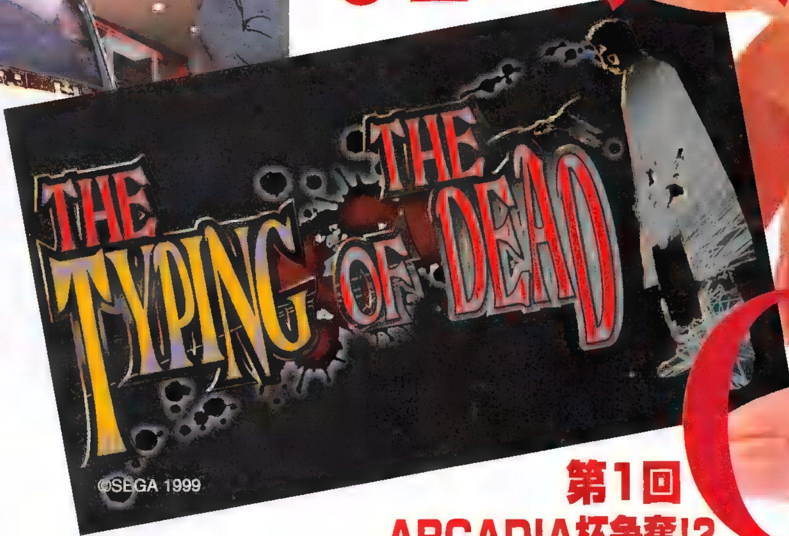
ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム（最大20文字）	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長



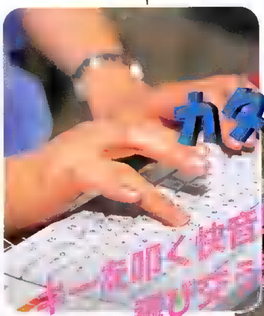
OLパワーが大炸裂!!





第1回 ARCADIA杯争奪!? OLタイピング選手権

才色兼備の女性たちがここに集結







カタカタカタ…

キーを叩く快音!! 飛び交う悲鳴!!

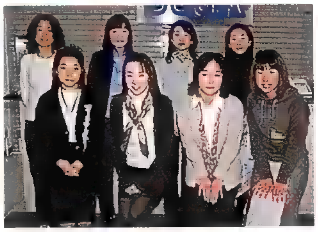
キャー!!

どけ どけ

どけい!!

美人OLはゾンビに打ち勝つことができるのか!?

現在、ゲーセンで好評稼働中のキーボードアクションゲーム『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』。このゲームを普段からパソコンと向き合っている人たちが遊んだらどうなるんだろう? ってことで呼んでしまいました、OLさん。日頃のタッチタイピングの腕前を披露してもらいましょう! みなさんやる気満々です。ハイ。



『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』ってどんなゲーム?

文字入力でゾンビやモンスターを倒すゲームなのだ!

本作はガンシューティングゲームの大ヒット作『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』をモチーフにした全く新しい作品。遊び方は、敵とともに「文字」が表示され、その文字をキーボードを使って入力することで敵を倒すというもの。つまり、ほかのゲームが苦手でも、普段からお仕事などでキーボードに触れている人ならば、楽しくプレイできてしまうのだ。

カレ(カノジョ)と一緒にプレイするべし!



迫り来る敵を、華麗なるタイピングで打ち倒せ!



従来のガンコントローラーに代わってキーボードで操作する。



近所のお店で見かけたら、ぜひともやってみてほしい。

8人の女戦士たち
出場選手紹介



AGE 23歳
パソコン使用歴 3年

広告代理店の事務局でお仕事をしている伊集院さんは、日本語ワープロ検定4級の資格を有する。当日はカッコイイ彼氏と一緒に会場へやってきた。



AGE 29歳
パソコン使用歴 1年

ゲームのなかでは『テトリス』が一番大好き！　という鈴木さんは、普段からパソコンを使って文書や資料などを作成するお仕事をしているそうだ。



AGE 27歳
パソコン使用歴 7年

Windowsのオペレーターである青木さんは、秘書検定2級の資格があるそうだ。友達がゲーム好きらしく、ゲーセンにはしばしば通っているらしい。



AGE 30歳
パソコン使用歴 5年

パソコン使用歴が5年というキャリアを持つ石崎さん。今回の意気込みを聞いてみると、「腕には自信があるけど、今日はちょっと緊張してます」とコメント。



AGE 26歳
パソコン使用歴 6年

松川さんは輸入食器、雑貨、インテリアなどを扱う会社で事務のお仕事をしているそうだ。ゲーセンではシューティングゲームを好んでプレイするらしい。



AGE 28歳
パソコン使用歴 4年

タイピングに関してはわりと自信がありそうな様子の田村さん。普段はあまりゲームをやらないそうだが、このゲームには興味津々のようだ。



AGE 30歳
パソコン使用歴 8年

大手電機メーカーでホームページの制作やデータベースの構築をしている松本さんは、前日にこのゲームに関する下調べをしての参加。その成果はいかに？



AGE 28歳
パソコン使用歴 10年

著作権管理の資格を持つ森脇さんは、レコード会社の宣伝や販売促進の仕事をしている。やや!!　パソコン使用歴が10年とは……これは強者の登場か!?



THE TYPING OF THE DEAD
OLタイピング選手権

バトルスタート!!

今回のルール

- ●ゲームモードはストーリーモードを選択。かな入力・ローマ字入力は問わない。
- ●1人2回プレイしてもらい、ゲーム終了後、画面に表示される「タイピング診断書」の「あなたの年俸」欄で報告された金額の合計で勝敗を決する。
- ●コンティニューはなし。

ゲームディレクター 椎野氏 登場!!



なんて速いの[illegible]かしら[illegible]ステキだわ……[illegible]ッ。(OL談)

タイピング[illegible]権終了[illegible]に「THE TYPING OF THE DEAD」ゲーム[illegible]ィレクター椎野[illegible]の模範プレイ[illegible]披露さ[illegible]た。バ[illegible]バッタとゾ[illegible]ビ[illegible]倒して[illegible]く[illegible]プレイに[illegible]ラリー一同が絶句。

CHECK POINT!! 生き残るための必須テクニック

escキーを活用せよ!

このゲームでは、一度打ち始めた文字列を打ち終わるまで、照準が外れないようになっている。そこで、escキーを押すことで任意に照準を外す方法を覚えておきたい。急に飛んできた飛び道具を打ち落とすときなどに重宝するぞ。



なんで? ちゃんと打ってるじゃ〜ん!

ねえさん、そんなときはescキーっス!

プレイした感想は?



ご[illegible]の表情のOLさんた[illegible]。今日は[illegible]でしたか?

まずは参加者のゲーム進行度について触れておくと、みなさん平均して2面の序盤までは進んでいた。トップを獲った方は、3面のボスまで到達しており、「ゲームシステムを理解すれば、1コインクリアも夢じゃない」といえるほど。これには非常に驚いた。

そして、タイピング選手権も無事に終了。参加者全員にプレイ後の感想を聞いてみたところ、みなさんから「おもしろかった」という声を聞くことができた。きっと「普段は仕事が忙しく、ゲームで遊ぶ機会が少ない人でも、すんなりと遊べる」という、このゲームの秀逸さがOLの方々に伝わったのだろう。



あまりのタイプスピードの速さに開発者も目を見張った。



ハラハラさせるストーリー性もOLさんにウケた。





OLタイピング選手権 総合結果

順位	名前	プレイ1回目	プレイ2回目	合計ポイント
1	青木 美恵子さん	1億2545万円	7647万円	2億192万円
2	石崎 利枝さん	2712万円	3691万円	6403万円
3	伊集院 綾子さん	594万円	2201万円	2795万円
4	松本 千春さん	361万円	383万円	744万円
5	田村 恵子さん	124万円	194万円	318万円
6	森脇 美緒さん	155万円	103万円	258万円
7	松川 佳子さん	100万円	100万円	200万円
	鈴木 美佳さん	100万円	100万円	200万円

愛と感動の表彰式

上の順位表を見てもらえば分かるとおり、ウィンドウズオペレーターの青木さんがダントツで優勝する結果となった。また、第2位には石崎さん、第3位には伊集院さんが入賞し、3名の顔からは笑みがこぼれていた。



優勝した青木さんには、本誌副編集長の猿渡からドリームキャストが送られた。





上位3名の方々。本当におめでとうございます。

お疲れさまでした!!

春の新作が大集結！
発売間近の最新情報！！



不可能に挑む銃弾

ゴルゴ13は数々の依頼をこなしていくスナイプ・シューティング。狙撃目標は様々だが、基本は1発。そう、たった1発でミッションの成否は決まる。狙撃に失敗すると信頼度が最大80％低下、0％になるとゲームオーバーだ。信頼度はミッションクリアで回復する。狙いが正確なほど回復量も多くなるぞ。原作を元にしたデジタルコミック、ゴルゴ13の愛銃をリアルに再現したガンやスコープ、そして一発必中の精度を要求されるスリリングなゲーム展開は、原作のファンならずともスナイパーの雰囲気を十分堪能できるぞ！　やるべし！



まずは練習ステージで試し撃ち。スコープの感覚もここで把握しておこう。



ステージセレクト。すべてクリアすれば新たに5ステージ追加される。



ゴルゴ13に誤射はない。失敗時は「アクシデント発生」という設定。

ミッションの流れ
ゲームの進行はこんな感じだ！

SNIPING

ターゲット確認。チャンスは一度きりだ。迅速かつ正確に狙え！

TARGETING

ターゲットの方向へ銃を向けよう。ここは画面を直接見たほうがいい。

BRIEFING


ターゲットの詳細とクリア条件、使用可能弾数がここでわかる。

DIGITAL COMIC

原画を用いたオリジナルストーリー。依頼内容をチェックだ。

前半10ステージ ミッション紹介

ゴルゴ13の全20ステージから、ここでは前半10ステージを紹介。



ロープの上の奇跡

処刑されるレジスタンスを救出すべく、絞首台のロープを撃つ。

半導体クライシス

パソコンメーカー社長を狙撃。電車からの狙撃なため揺れる。

プラスティック・ボディ

4丁の銃を破壊するのが目的。地面に落ちた銃をしっかり狙え。

マフィアの履く靴

女優のハイヒールのかかとを狙撃する。動きをうまく見切れ！

要人暗殺からミサイル迎撃まで多彩なステージを用意

原作を元にした本作のミッションは全部で20。5ステージずつ表示され、その間で順番を任意に選ぶことができる。1コインで進んだ場合、後半に選んだステージほど難度が上がるので、苦手なステージや難しいステージを最初に持ってくるとあとが楽になる。19ステージをクリアすると、最後のミッションが登場。これは完全オリジナルだ。

ゲー事典 このゲームではミッションに失敗すると信頼度が50%～80%ダウン。成功した場合は10%～30%アップする。同じステージでも何面に持ってきたかで難度が変わるため（当然後半ほど難しい）、失敗覚悟で難しいステージを始めに持ってくれば、ミスしてもその後持ちなおせるかもしれない。苦手なステージはなるべく信頼度が100%のときにチャレンジしよう。

不可能領域に挑め!!



レヲン小池のスナイプ極道

このゲームにはコツがある。これから言うことをしっかり守れば百発百中だ。



スナイパーを目指す者へのとりあえず3つの掟

デビューして3日、殺し屋としてはまだまだ有象無象、ついでに狙撃は苦手なこの俺様、レヲン小池がこれからゴルゴ13のコツを伝授するぞ。重要なことは全部で87個ある。そのうち3つばかしを……。

まずは基礎体力、言うなればコンディションが大切だ。そのためにオススメなのが牛乳。毎朝500mlほどでいい。必ず飲もう。栄養満点だし、通じもよくなる。余裕があればゲーセンに持参し、プレイ前にも「ゴキュス」とあおるのがいい。五臓六腑に染み渡り気持ちもリフレッシュできる。

次にスコープの話だ。ターゲット確認……いざ狙撃！　というときに、スコープに目をぴったりつけている青二才が多いな。これはイカン。デモにもあるが、10センチは離さないとちゃんと見えんから気をつけたまえよな。

最後に鉢植え。自然の緑は目にも優しく、殺伐とした仕事のストレスを緩和する。光合成を行うので、地球にもいい。じゃ。



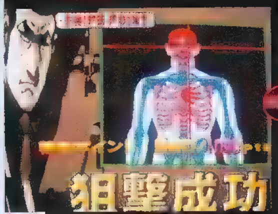
プレイ中に牛乳を飲むのもいいが、こぼすと大迷惑だから注意。





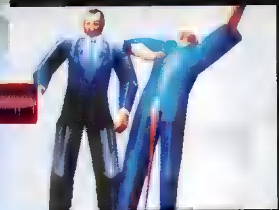


REWARD



合計報酬額がスコアも兼ねている。狙いが正確なほどポイントも高い。

COMPLETE



依頼遂行。ステージによってこのように演出が入る場合も……。

地上からのハイジャック



発射されたスティンガーミサイルを撃ち落とす。弾数無制限。

秩序を守る者



旅客機内の要人狙撃ミッション。狙撃のチャンスは一瞬だ。

クーデター前夜



テントから出てきた陸軍将校を狙撃するミッションだ。

防弾の城



銃弾を撃ち込んで防弾ガラスを破る。弾は無制限に撃てる。

ファイヤー・ウォール



ハッカー暗殺及びコンピュータの破壊が目的のミッション。

独房という名の密室



独房にいるテロ首謀者。スライド式のドアが開いた一瞬を狙え。

ゲー事典 ゴルゴ13はどんなに無茶な狙撃もこなす凄腕のスナイパー。クライアントとの片道通行を嫌う、背後に立つ者は容赦しない、クライアントには一度しか合わない……といったポリシーを持つが、その中に「同じ依頼は二度と受けない」というのがある。本作でミッションに失敗するとクリア扱いになる（継続除く）のはここからきている。親切設計だね。

春の新作が大集結！ 発売間近の最新情報！！

AMUSEMENT

鉄道浪漫第3章、ついに幕明け！ 鉄っちゃんの旅路は、終わらない

●メーカー：タイトー
●ジャンル：シミュレーター
●発売時期：調整中

電車でGO！3 通勤編

LET'S GO BY TRAIN! 3

Text:こーじ山下

変わってないなんて言わせないぞ！

コンシューマ版では続々とタイトルリリースされている『電ＧＯ！』シリーズだが「やっぱり、ゲームセンターのマスコンとブレーキレバーでプレイしないと『電ＧＯ！』をやった気にならないんだよなぁ……」とお嘆きのあなた。お待たせしました。タイトーはそんなプレイヤーを裏切るはずがない！

満を持してこの春登場するのが、本家『電ＧＯ！』シリーズ最新作『電車でＧＯ！３通勤編』だ。選択路線はすべて一新され、全５路線13車種が用意されている。注目すべきは、ファン待望の中央線、総武線が採用されたこと。このほかにも、九州地区の路線が初めて登場したり、１作目以来の気動車（ディーゼル車）路線が復活（＝篠栗線）したのも嬉しいところだ。

基板も前作まで使用していた「ＪＣシステム」から、最新基板「ＴＹＰＥ-ＺＥＲＯ」を採用。今まで以上に美麗かつリアルな映像を再現している。駅出発時にはホームの日常風景を再現すべく、サラリーマンや女子校生が閉まる扉に駆け込んでくるなどの演出を追加。以前にも増して、本格的な運転シミュレーションゲームに生まれ変わっている。

個人的に感心したのは、駅間のダイヤにゆとりがあるところ。昔なら駅間全速力→駅構内でノロノロ運転といった、ＧＲＥＡＴを取るための特殊な運転方法が目立ったが、今作は、ダイヤに余裕を持たせ、安全運転を心がけるように作られているのが印象的だった。



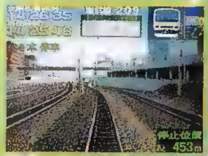
総武線、中央線の初登場で、新規プレイヤーが増えてくれるのを願うばかり。



こんな演出も追加され、実際の運転の臨場感がさらにアップしているぞ。

電GO！3 選択路線ラインナップ

関東路線



総武線（新宿ー秋葉原）

車種は201系、205系、209系（すべて普通）の3つ。制動感覚が3つとも微妙に違い、特に201系の制動感覚をマスターするのはなかなか難しいところだ。



中央線（新宿ー東京）

車種は201系（特別快速）の1つ。1作目のときからファンの間では熱望されていた路線だけに感激もひとしおだろう。車窓風景にもぜひ注目してほしい。

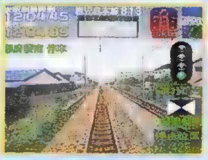
近畿路線



山陽本線（神戸ー西明石）

車種は201系、205系、207系（この3つが普通）、221系（快速）、223系（新快速）の5つ。1作目からおなじみの近畿地区の舞台は、いよいよ瀬戸内海沿岸へ。

九州路線



鹿児島本線（二日市ー博多）

車種は811系、813系（すべて普通）の2つ。PS版『電車でGO！2』に出てくる区間とは異なるので、新鮮な感覚でプレイできるのが嬉しい。



篠栗線（篠栗ー博多）

車種はキハ66系、キハ200系の2つ。1作目の山陰本線以来のディーゼル車復活はマニア垂涎の路線といえる！バスシェイカーの振動をぜひとも体感してほしい。

新モードに注目

●リアルタイムモード

路線選択時に、同時に運転時間帯を選択できるモード。朝、昼、夕方、夜、リアルタイム（プレイヤーがプレイした時刻に準ずる）の５種類があり、通常時はリアルタイムで設定されていて、任意に選択したい場合はブレーキレバーを動かすことで可能となる。

●ファミリーモード
●鉄人モード

ファミリーモードは減点が一切なく、一定区間運転が可能な初心者向けのモード。

一方、鉄人モードはブレーキメーターと停止距離を隠して運転し続ける上級者限定のモード。ボーナスゲームはこのモードしか登場しないのだ。



夜モードは電GO！史上初の試み。ライトアップされた車窓風景がいい感じだ。



朝モードは、任意で選択しないとなかなかプレイできる機会がないので注意だ。



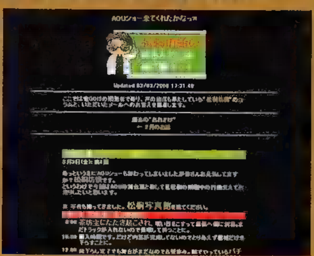
プロフェッショナルモードをさらに深化させた究極モード。キミはクリアできる？



「電GO！はちょっと難しい！」という方は、このモードから始めてみよう。

インターネットランキング開催中！

恒例！　タイトーオフィシャルホームページ(http:www.taito.co.jp/)では「インターネット　グレート運転士ランキング」を開催中！ゲーム終了後、各車種ごとに10位以内に入ると、ネームエントリー時に4ケタのパスワードが出るので、これをチェックして参加せよ！　他にも、開発者・松桐坊顕氏のコラム「判らんことは俺にきけ！」もある。ぜひ一読してみよう！



「[illegible]路線は？」なんて[illegible]質問には答えてくれるのかな？

ゲー事典 『電車でGO！3』の店頭用ポスターは2種類あるのだが、なかなか面白い仕上がりになっている。1つ目はゲームの完成を開通工事完了とをひっかけた「壁新聞～電GO！3開通式典スクープ～バージョン」、もう1つは「駅構内編」。いずれも業務用ゲームのポスターとしては異色の出来なので、ぜひ一度見てちょうだいね。



集え！ スターウォーズファン!!

このページで紹介している「スターウォーズ レーサー アーケード」の発売と、劇場版ビデオの発売を記念した、お祭り感覚のイベントが開催されるぞ！

ステージイベントでは、「スターウォーズ レーサー アーケード」のゲーム大会や、スターウォーズ・エピソードIのビデオ紹介、コスプレコンテストなども予定しているようだ。

なお、このイベントに参加したい場合、スターウォーズのコスプレでの来場者とスターウォーズグッズの持参者は入場無料となっている！ ファンなら必ず集合しよう！

ジョイポリス
スターウォーズ フェスティバル2000
●開催日時●
4月8日（土）、9日（日）
●開催場所●
お台場 東京ジョイポリス

SFレースゲーム登場！

STAR WARS RACER ARCADE

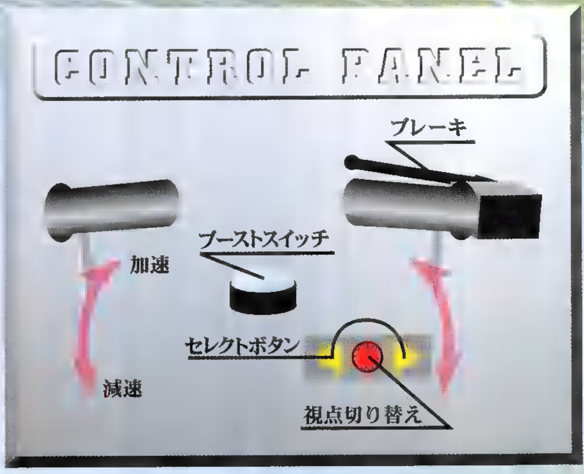
●メーカー：セガ・エンタープライゼス
●ジャンル：レース
●発売時期：4月下旬発売予定

映画「スターウォーズ・エピソードI」で展開されるポッドレースをアーケードゲームで再現！ 君はこのスピードについてこられるか!!

担当：SHO

斬新な操作性

レースゲームなのにハンドルが無いという非常に斬新な操作システムだが、触ってみると意外に操作しやすいことに驚きを隠せない。簡単に操作を説明すると、中央にある2本のレバーがアクセルになっており、両方前に倒すことによって前進、どちらかのレバーを手前に引くと、引いた方向に曲がり、両方手前に引くとブレーキがかかる。このほか、右側に付いているブレーキレバーが急ブレーキ。中央に付いているボタンが、1レースに3回まで使えるブーストボタンだ。言うまでもなく、このブーストがカギになることは間違いないだろう。





ブーストを使えば、一定時間猛烈にスピードが上がるぞ!



画面中央上部にあるのが、ブースト使用可能回数だ。

セブルバ

ダーティーな操縦を売りにするセブルバだが、レーサーとしての腕前は超一流でファンも多く、ポッドレースにはなくてはならないカリスマ的存在となっている。唯一の人間であるアナキンを毛嫌いし、妨害しようとするのだが、劇中では自ら墓穴を掘ってしまう。ただ、ゲーム中では彼の早さを実感することになるだろう。



アナキン・スカイウォーカー

人間が出場しても勝利することはできないとされるポッドレースに、類い稀なる才能を武器に出場を果たすアナキン・スカイウォーカー。劇中では、マシントラブルを抱えながらも見事優勝することになるのだが、ゲーム中で彼を優勝に導くのはプレイヤーの腕次第。小さな体に秘めた力を解放することができるか!?





ゲー事典 ポッドレースとは、映画スターウォーズ・エピソード。の中で行なわれるスピードレースだ。本来、レースのドライバーは数多く用意されており、そのドライバーにはそれぞれ因縁の間柄とか、好きなやつ、嫌いなやつだとか、内部的な演出が隠されている。当然、ゲーム中でもそういった演出が用意されているので、観察してみることをオススメしたい。

春の新作が大集結！

発売間近の最新情報！！

靴を壊さないようにね



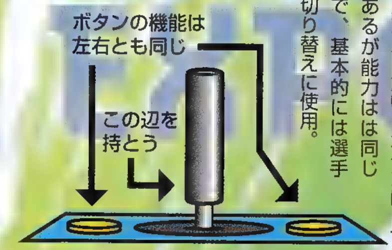
© （株）ナムコ



フットサル形式のサッカーゲーム、ワールドキックスはもうプレイしたかな？8人でプレイすれば本物さながらの興奮が味わえるぞ！

コントロールパネル

このゲームで最も特徴的なのは、ボールのキック。入力は、なんと筐体下に付いているボール型入力装置で行うのだ。それ以外は筐体上部で行い、レバーは360度アナログレバー。非常に感度が敏感なので、根本を握ることをオススメしたい。ボタンは2つあるが能力は同じで、基本的には選手切り替えに使用。



メダルを集めよ

このゲームのCPU戦には、様々な状況によってゲットできるメダルが用意されている。その条件は「Vゴール」「オーバーヘッドキックでゴール」等様々。他にどのような条件が隠されているのかは分からないが、いくつか集めることによって、何かいいことが起こるので、意識して狙ってほしい。


ある条件を満たすことによって、メダルパネルが表示されるのだ。

蹴り方は自由？

かつてない斬新なボール型入力装置。プレイ中はこのボールを蹴ることでパスやシュートを出せるわけだが、強さの段階は大きく分けて2段階。強く蹴るときと、軽く蹴るときを使い分ければOK。

さて、ボールの蹴り方は好きなように蹴ってもらってかまわないが、あまり強く蹴りすぎるとケガの原因となるので注意。基本的にトーキックやインサイドキックが簡単だが、革靴などは壊れやすいので写真のように足の裏を使うのが足も痛めずオススメだ。



靴を壊さないように足の裏を使って蹴るのがベターだ。

●メーカー：ナムコ
●ジャンル：サッカー
●発売時期：稼働中

担当：SHO

ダイレクトシュート

センタリングで飛んだボールをダイレクトでシュートすることが[illegible]。[illegible]ダイレクトにシュートするには[illegible]。パスを出してからシュートするタイミングが難しいので、多少の練習が必要。入力のコツとしては、[illegible]早めに先行入力するぐらいがちょうどいい。


センタリングはサイドからゴール方向に向かって蹴ることで行える。
[illegible]

ループシュート

キーパーの頭の上を[illegible]と越える技ありのシュート。入力方法は、レバーを進行方向に倒した状態でボタンを押し続け、ボールを蹴る瞬間にレバーだけニュートラル状態にすればOK。入力方法、タイミング、距離ともに非常にテクニカルなシュートなだけに決まったときは気分爽快だ。


ゴールエリアライン辺りでループシュートを狙うといい。
キーパーの位置を確認しつつ、[illegible]練習してみるといいだろう。

スルーパス

相手ディフェンスの一瞬のスキを突く[illegible]スルーパス。入力方法は、パスを出すときに、ボタンを押しっぱなしにしておけばOK。中盤の混戦状態から空いているスペースへパスを出すことができれば、絶好の得点チャンスとなる。味方選手の位置によっては普通のパスになる。


中盤での混戦状態で、密集しているところから、前にスルーパスを出す。
うまく味方選手が前にボールを[illegible]ら、シュートチャンスだ！

2種類のタックル

相手のボールを奪うタックルには2種類のものが用意されている。1つはドリブルしボールを軽く蹴ることで出せるショートタックル。これは、立っている状態でのタックルなので、交わされてもすぐに動けるが、密着状態でないと届かないのが欠点。もう一つが強く蹴ることによって出せるスライディングタックル。交わされると自分は動けなくなるが、成功すれば確実にボールを奪えるもの。状況に応じて使い分けるといいだろう。


細かく、鋭く足でボールを奪いにいくタックル。密着状態で使おう。


決まれば確実にボールが奪えるスライディング。最初はこれを覚えよう。

ゲー事典 このゲーム、五輪代表本山選手の動きをキャプチャーすることで、流れるようなモーションを表現している。サッカーファンは必見と言えるだろう。またキック入力部分は256段階の強さの判定があり、それによりボールの飛び方・勢いを計算している。しかし、女の人や子供がプレイしても、キチンと強弱を判定するので、誰でも自在に蹴ることが出来るぞ。







SEGA MARINE FISHING セガ マリンフィッシング

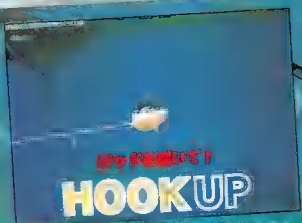
担当　SHO部長とアルカディア釣り部

大海原に出て、数々の巨大魚と渡り合う……そんな釣り好きのロマンをかなえてくれるのが、新たに発売されるセガ マリンフィッシングだ。外見に関しては、過去に発売された『ゲットバス』とほぼ同じで、大型ディスプレイの下部から出ている糸が、コントロールユニットのロッド(竿)と連動し、糸が引き込まれる感覚をリアルに再現している。さあ、思う存分にロッドを振り、釣りを楽しもうではないか！

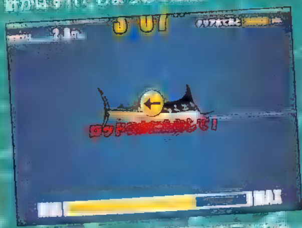
●メーカー：セガ・エンタープライゼス
●ジャンル：釣りシミュレーション
●発売時期：発売中

魚を釣り上げるまでに必要なこと

魚がルアーに食らいついたら、釣り針を確実に引っかけるために、フッキングが必要となる。フッキングは糸を引っ張るように竿を上げればいいが、一度引っ張っただけではうまくフッキングしない時もあるので、画面に「ココ」の表示が出るまで何回か引っ張ることをオススメしたい。
魚がかかったら、ラインのテンションが上がらないようにロッドを動かすことになるが、画面に動かす方向が指示されるので、素早く指示通りにロッドを動かそう。



フッキングは2~3回試そう。失敗すると針がはずれてしまうので注意。



ロッドを動かす方向が画面に表示されるので、素早く指示に従おう。

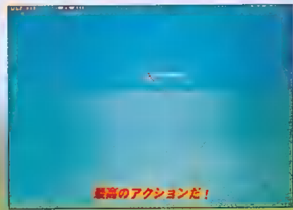
基本操作

ゲームをスタートさせ、ステージとルアーの選択が終わると釣りの開始だ。手元のリールに付いている黄色いボタンを押せばキャストするが、その前にポイントを決めたい。リールに付いているレバーを動かせばポイントは動くが、本作は上下左右どの方向にも動かすことができるので、遠くに投げたり、近くに投げたりできる。ただ、あまり遠投しすぎると、魚がかかってから引き上げるまでに時間がかかってしまうので、適度な距離に調整するといいだろう。

ルアーを投げたらハンドルを巻けばいいのだが、ただ巻くだけでは魚は反応しない。激しくロッドをしゃくってアクションを付け、本物の小魚のように見せなければ大物を釣り上げることはできないぞ。



レバーを手前に動かせば、近い場所にキャストすることができるのだ。



ルアーを生き物のように見せるために、アクションをくわえることが必要だ。

デフォルト3ステージ紹介

遠浅の海 Shallow

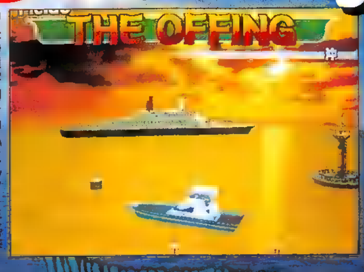


非常に浅いので、水中の魚が見える。魚が多いところにルアーを投げよう。

このポイントでの対象魚	
パーミット	アオザメ
ターポン	バショウカジキ

浅場ではあるが、魚影の濃さは珊瑚礁地帯にもおとらない。狙いは巨大なイワシ科の魚ターポン。激しいファイトが君に襲いかかる！

沖 The Offing



中央の障害物を中心にルアーを投げ込めば、必ず釣果が期待できるぞ。

このポイントでの対象魚	
カンパチ	イソマグロ
ブルーマーリン	etc.

沖に出た場所なので、当然水深が深くなっている。狙いは、クロカジキことブルーマーリン。ここでは沈むルアーがオススメだ。

さんご礁帯 Coral Reef



[illegible]

このポイントでの対象魚	
ロウニンアジ	バショウカジキ
ナポレオンフィッシュ	etc

珊瑚礁帯は魚が[illegible]多く、魚影も濃[illegible]たいのが、[illegible]に糸を切られる[illegible]

ゲー事典 ゲットバスと非常によく似たゲームではあるが、ステージクリアの条件が違うことに気付いただろうか？　ゲットバスの場合は釣った魚の重量が、ステージクリアの条件となっていたが、このゲームは重量よりもポイントが重視されている。ポイントは各魚に設定されているので、どの魚が高ポイントなのかを把握することがステージクリアの近道というわけだ。

春の新作が大集結！
発売間近の最新情報！！

野球ゲームの王道は、これしかない！
プロ野球開幕に合わせて最新作登場！

Super ワールドスタジアム 2000®

※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。

昨年発売された『スーパーワールドスタジアム1999』が好評稼働中のなか、満を持して最新作が登場。前作からの変更点、新モード紹介に加え、開発者との対戦企画など、盛りだくさんの内容でお届けしよう。

●メーカー：ナムコ
●ジャンル：野球
●発売時期：発売中

担当：こーじ山下
福田柵太郎

SPECIAL THANKS：MICHIO YAMADA,KUNIHIKO MINAKATA

ワースタシリーズ その人気の秘訣とは？

いよいよ20世紀最後のペナントレースが開幕したプロ野球だが、これと歩調を合わせるように発売されるのが、ナムコの大人気シリーズ最新作『スーパーワールドスタジアム2000』だ。

同シリーズは98年度版から画面レイアウトを含む全システムを大幅に刷新。本格派志向の野球マニアのニーズに応える丁寧な作り込みが、プレイヤー、オペレーターを問わず人気を呼んでいる。今回もその期待を裏切らない素晴らしい作品に仕上がっているぞ。

ワースタ2000はここが違う！

なんといっても今作の大きなポイントは「ペナントレース」「1球勝負」モードと、「守備変更」システムが加わったことだろう。詳しくは左上に記載してあるので、そちらを参照してほしい。

また、前作で人気のあった「トーナメント」モードは引き続き採用されている。全5チームに勝利すれば、最強プレイヤーとして自分の名前を残すことができるぞ。

チーム数は、前作と同じ全16チーム。セ・パ12チームの選手も当然2000年版に対応しているので、巨人には工藤、江藤が新加入したほか、阪神には星野、横浜には小宮山と、いずれもFA移籍後のチーム編成がなされている。

興味深いのは、家庭用のゲームデータを読み込むことができる「分身くん」システムの採用だ。これは、PS版ソフト『ワールドスタジアム3』『ワールドスタジアム4』で、プレイヤーが作成したオリジナルの選手をメモリーカードで記憶→ナムコの新筐体「サイバーリードⅡ」で読み込み→自分の選択したチームのメンバーとして使用することができるシステムなのだ。未知の選手を組み込んだ、新たな戦い方を展開できそうだ。

ワースタ2000は、ここまでパワーアップした 新モード・新システム紹介



試合数は15、45、135試合から選択可。

ペナントレースモード

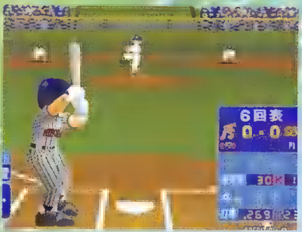
ナムコの新筐体「サイバーリードⅡ」限定対応のモードなのだが、規定試合回数を選び、メモリーカードを使って試合結果を随時記録することが可能に！　ペナントの日程は今年の公式戦に準拠し、第17節終了時にはオールスター戦、リーグ優勝すれば日本シリーズを楽しむことも可能だ。



テンポは早いし、毎回が緊張の連続。

1球勝負モード

バッティング時（orピッチング時）に、常にボールカウントがフルカウントから始まるというとてつも無いモード。ファール以外は、投手がアウトを取るか打者が出塁するかしかない緊迫したゲーム展開で楽しむことができる。1クレジットで通常よりも長いイニングをプレイできるぞ。



「投手・イチロー」も全然ＯＫ！

守備変更システム

前作で好評だった守備シフト変更に加えて、プレイ中の選手の守備位置変更も可能に！　これによりワンポイントリリーフの採用や、守りを固めるために、走力の高い選手で外野の守備を構成するなど、より戦略的なプレイを楽しめるのだ。また、野手を投手として起用することも可能だ。

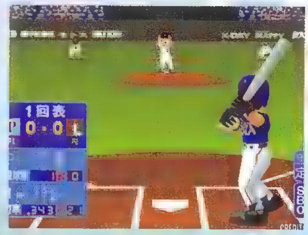
新しい試みはまだまだある！　マニア必見！ 前作からの微妙な変更点

ここでは、前作を結構プレイしている人のために、ちょっとマニアックな視点から前作との変更点を解説していきたいと思う。

守備面では、特に外野フライの処理が難しくなっていて、前作ではかなり俯瞰の視点でボールの行方を追えたのだが、今回はボールに合わせて画面が進んでいくので、一見内野フライに見えて、意外にボールが伸びていくというケースが多い。慣れないうちは「お手軽」モードでプレイするのがいいだろう。

打順に関しては、今回から試合前にオーダーを変更できるようになった。代打選手をスタメンに使いたい人にとっては非常にありがたいシステム変更といえるだろう。

ＣＰＵ戦も細かい点で変更されている。塁間のクロスプレイは、前作までだったら挟まれても余裕で回避できたが、今回はアウトになる可能性が断然高い。油断は禁物だ。



話題の工藤も、当然巨人に入ってます。



ホリススム君も初登場！バットに注目！

特別企画 ワースタ2000発売記念 開発者と対戦 REVENGE

こーじ山下 vs. 山田氏
福田柵太郎 vs. 南方氏

浜風薫るナムコVS.開発部での対戦会第一戦は3対2でMr.バスター南方氏の勝利。「ワースタは心理戦のゲーム。柵太郎さんの行動は、完全に読めました」（南方氏談）

続く第二戦は、超連打、やなフェイント、サイバーリード××などテクのすべてが放出された名勝負。接戦の末、8対5でこーじが白星をあげた。

ワースタ2000の奥深さを改めて知った1日だったぞ。参加者の皆様おつかれさま！

？？『ヘッ一俺が出るまでもないな』アルカディアに新たな刺客が!?　待て次号（ウソ）！



敗者柵太郎はナムコのトイレ掃除の刑。新宿平八氏にも目撃され、末代までの恥に。



サイバーリードでの通信対戦＋大画面モニターという極上の対戦環境！

ゲー事典 開発者との山田氏との試合は、凄絶を極める好勝負となりました。たかが1点差とはいえ、勝つと負けるのでは大違い。今回は勝てて本当に良かった……。試合後「外野手からのバックホームも、中継を挟むのと挟まないのでは、送球スピードが変わります」と言われ、改めてこのゲームの奥深さと、開発者のこだわりに脱帽した次第であります。（こーじ山下）



「剣」で道を切り開け！



BRAVE BLADE ブレイブ ブレイド

敵弾を完全防御？
新機能を搭載したシューティングが遂に発売されるぞ！

●メーカー：ナムコ（販売）
エイティング／ライジング（開発）
●ジャンル：シューティング
●発売時期：4月上旬

TEXT：伊勢猫

『騎士』形態で敵弾をガード！

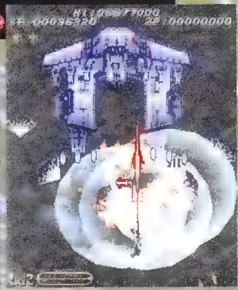
エイティング／ライジングから、早くも新作『ブレイブブレイド』が登場！ 基本となる操作は「ショット・ソード・コア覚醒」の3ボタン＋1レバー。

それぞれ、ショットボタンでファイター・モードに、ソードボタンでナイト・モードへと変形して敵を攻撃することが可能。また、ガードゲージが一定以上溜まった状態であれば、ソードボタンを押し続けることによってシールドを張り、敵弾を完全防御していくことが可能にもなる。

最後のコア覚醒ボタンはゲージMAX状態の時に押すことで……コア覚醒！ 覚醒中は一定時間無敵で、ゲージがなくなるまでの間はボスへの体当たりだってOK。ショットorソードボタンを押すことで剣攻撃を繰り出せるので、敵をまとめて斬り倒そう。



画面の左下に表示されているのが「ガードゲージ」。これが一定量溜まると「ガード」が可能。



MAX状態で「コア覚醒」が発動可能に！ パワーアップしていくにしたがって、ゲージはだんだんと長くなる（1〜4段階）。

2つの『モード』を使い分けろ!!



ナイトモード KNIGHT

ソードボタンで飛行形態から騎士形態へと変形。近距離にいる敵を強力なソードで攻撃。ゲージが一定量溜まれば、押し続けてガードへ。



チェンジ！

ファイターモード FIGHTER

ショットボタンで騎士形態から飛行形態へと変形。ショット攻撃で遠距離の敵を撃つことができる反面、攻撃力そのものは低い。

『勲章』を斬って育てる!?

『バトル』シリーズでお馴染みの高得点アイテム「勲章」も健在！ 画面下へ落とさずに取り続けることで高得点になるが、ソード攻撃で勲章を斬ると……。



ソード攻撃で斬りまくれ！

敵を破壊することで勲章が出現。ソードで斬ることで勲章のレベルが上がるぞ！

戦場へ赴く5人の騎士達！

STORY

惑星エルナ・秩序の象徴である中央王国グランガルドへ、極北の国ユガは突如宣戦。

北国は「魔剣」と呼ばれる禁断の破壊兵器を戦線へ大量に導入。

開戦後わずか一月で、中央国は首都以外のすべての拠点を失うこととなった。

この絶望的な局面において、央国は賭けとも呼べる最終作戦を立案する。

それは超高純度希鉱石兵器「龍騎士」による、魔剣兵器の破壊を含んだ、北国首都攻略作戦であった。

——世界の運命を賭けた戦いが始まる。



	レム	ベルギウス	ロゼ	キース	カナ
	刃を孕む風	荒ぶる暴君	王冠は誇り高く	忠誠の証明	魔剣の破壊者
攻撃力	★★	★★★	★★	★★★★	★★★★★
機動力	★★★	★★	★★★★	★★★★★	★
範囲	★★★★	★★★	★★★★★	★	★★
	MISSILE / SWORD	DRILL / AXE	HOMING / FLUM	THREE WAY / LANCE	SEARCH / JAMADHAR

ゲー事典 ポリゴンで描き出されたグラフィックと、ステージ開始直後など随所に見られる演出が渋いこのゲームは、エイティング／ライジングが開発、ナムコが販売を担当。おそらく、この号が発売された直後ぐらいにはリリースされ、巷のお店にも出回っているはず……なので、近場のナムコ直営店舗などを中心に回って探してみれば、案外簡単に見つかるかも？

今度は『2人』でタッチ!!

右脳能力チェックマシーン タッチ・デ・ウノー！2（ツー）

こんどはふたりでタッチしよ！

TM

担当：伊勢猫



画面に触れることで入力を感知。1本指でタッチした方が押し間違いをしなくて済む。

「右脳」使ってる？

「読んで字の如く」とはよく言うけれど、このゲームはまさにそれ。

問題に答えるには、タイトルにもある通り、画面に指で「タッチ」することで入力可能なタッチパネルを使用する。問題に次々と答えることに



ゲームのナビゲーター「右脳四姉妹」に加えて、お邪魔キャラ「イブル」も登場!!

楽しみながら右脳能力をチェック！ 簡単なようで、意外と手強いぞ!!

よって、視覚的なイメージや直感的なひらめきを司る右脳の能力診断とトレーニングが楽しめるのだ。

さらに、今回は2人で一緒にプレイできる「右脳カップル度チェック」コースを搭載！ カップルはもちろん、友達同士（男×2もOK！）でもちゃんと診断することが可能だ。

また、1人でも楽しめる従来の「トコトントレーニング」や「右脳能力チェック」の2コースについても、抜かりなくリニューアルされているので、前作を遊び倒した……なんていった強者も、全11種類へと増えたチェック問題に挑んでみては？

●メーカー：セガ・エンタープライゼス
●ジャンル：タッチパネル式ゲーム
●発売時期：稼働中



どのコースを選びますか？



トコトントレーニングコース

9種類のチェック問題（カップル専用の問題はダメ！）から1つ選んで、トレーニングしていく。高得点で上級モードもあるぞ。

右脳能力チェックコース



4つのチェック問題をプレイして右脳能力をチェックするので、Aコース・Bコース・スペシャルコースの3つから1つを選ぼう。



右脳カップル度チェックコース

2人の右脳カップル度をチェックしていくコース。「二人でカウントマニア」「二人でモジモジさがし」などの専用問題もあるぞ。



普段のチェックシートとは違って、各チェックの詳細なデータを見ることができるスペシャルプリントですよ！

項目ごとに細かくチェック！

チェックシートはお持ちですか？

前作のチェックシートをお持ち頂ければ、スペシャルコースでの右脳診断を受けられます。あなたの得意分野を考えた問題が出題される上に、前作との比較＆検討もできますので、ぜひ試してくださいね。



「右脳能力ランク」「一番高かった右脳能力」などを設問しますので、順番に答えてくださいね。

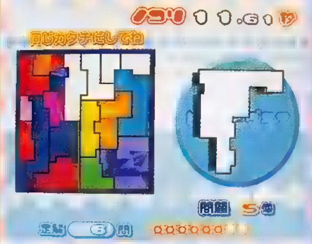
新作チェック問題は……どんな感じでしょう？

くるくるカード



回っている複数のカードにはない余分なカードを見つける問題。回っているカードを何枚か一緒に覚えていくといいかも。

ピタッとグラス



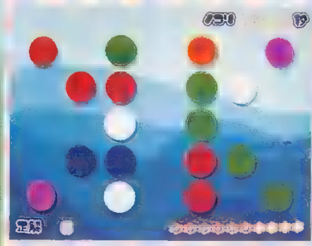
画面右に表示される図形と同じものをピースの中から見つけ出す問題。直線部分を起点にしてピースを選んでいくのがコツ。

あわせてドーレ



バラバラに分割されたパネルの完成図を下から見つける問題。完成図の特徴となる部分を早く見つけるのがいいみたいだ。

タッチ・しろ!!



動き回る白いタイルがどこに止まったか見極める問題。白いタイルを目で追うのではなくて、画面の全体を見ていくといい。

ゲー事典 「右脳能力チェックコース」をプレイした後に出力されるチェックシート。中には実際にプレイして気がついた人もいるかもしれないけど、一番最後に某ファミコンRPGを彷彿とさせるような16桁の「パスワード」が書いてある。この意味を聞いたところ……今回のスペシャルコースみたいな形でなにかに活かしたいとの返答。捨てずに取っておくといいかも？

業界初の歌ゲー登場！

担当：ジュリ夫

●メーカー：ジャレコ
●ジャンル：歌ゲー
●発売時期：3月

ついに、音ゲーもここまで行き着いたのかというタイトル、「歌ゲー」がジャレコより登場！

ついに音ゲーシリーズもここまで来たかってなわけで、今度の新作は『歌ゲー』だ。マイクを使って曲に合わせて歌を歌い、声が入力されると画面にボールが表示される。ボールが画面上の音符の上を通ればCOOL。つまり、きちんと音程が原曲のキーに合っていればゲージが増えていくシステム。音程がずれているとテンションメーターが減ってしまい、メーターが0になると曲の途中でもゲームオーバー。メーターが残ればめでたくクリアという基本的なスタンスは今までの音ゲーのままだ。収録曲も実在の最新の人気ポップスを中心に、全100曲が収録されているぞ。



選曲リストはアーティスト別に50音順で並んでいるから安心だ。

さあゲームスタートだ！

続いてプレイモードについて説明しよう。デフォルトでは変化に富んだ4種類のモードが用意されている。君はどのモードでプレイする？

めちゃめちゃスピードモード

曲の途中でテンポが急に変わる盛り上がり間違いなしのおすすめモードだ。次々に速くなったり、遅くなったりするリズムに合わせて歌おう。

めちゃめちゃキーモード

こちらはなんと曲の途中で音程が変わってしまうモード。キーが変わっても原曲キーをキープしながら歌わなくてはならない。自分の音感を信じて歌うのがクリアへの近道だ。

めちゃめちゃメドレーモード

次から次へと曲が切り替わる。普通カラオケのメドレーではサビや小節が終わってから次の曲に切り替わるが、このモードはそんなことはお構いなし、どんなタイミングで次の曲に切り替わるかわからないスリリングなモードだ。

めちゃめちゃベーシックモード

めちゃめちゃタイトルのまんまな気がするこのモード。いわゆるノーマルモードだ。自慢の歌声を披露したい人や、ちょっと数曲歌いたいけどカラオケに行く時間が無い人なんかにはおすすめだ！

オーディション開催決定！

これはエイベックスグループの㈱アクシヴの協力により実現したゲームから飛び出して本物のオーディション（ジャレコ主催）が受けられてしまうなんとも大胆な企画だ。まずHARDモードを1人用でプレイしてトータルリザルト95点以上を叩き出す。するとオーディション通過画面が表示されるぞ。この画面と君が一緒に写るようにカメラで写真を撮って、君の歌声をテープかMDに録音すれば準備OKだ。あとはこれらを指定の宛先まで送ろう。未来のスターは君かもしれないぞ！



はずかしがらずに一度チャレンジしてみよう。目指すは全曲制覇!?

アーケードに『女神』降臨！

クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～

担当：伊勢猫

「猫実工大」のキャンパスに何者かが侵入!? 結界へ捕らわれた女神さま達を救い出せ!!

●メーカー：セガ・エンタープライゼス
●ジャンル：クイズゲーム
●発売時期：2000年春

「クイズ」で謎を解け！

現在も月刊「アフタヌーン」で好評連載中の人気コミック『ああっ女神さまっ』がクイズゲームとなって新登場！

プレイヤーは主人公「螢一」となって、キャンパス全体を覆った巨大な結界を破るため、「ベルダンディー」ら、女神たちと協力して、結界を形成する魔法石を集めていく。

行く手を阻む魔属たちとのクイズ・バトルによって、その謎が徐々に明らかになっていく謎解き要素、マップ上を移動しながら女神さまたちとの信頼度を高めていく恋愛シミュレーション要素と内容は盛りだくさん。

また、8つのステージと豊富なクイズ問題に加えて、各キャラクター毎に独自のエピソードを用意したマルチエンディング方式を採用しているので、何度プレイしても、毎回違った楽しみが見つかる作りになっている。『ああっ女神さまっ』ファン必見だ！


イベントやクイズをこなしていくことで信頼度が変化。表情の違いにも注目だ！



藤島康介氏描き下ろし オリジナルキャラ『リンド』

一級神特務限定免許の女神。「ベルダンディー」たちとは違い、魔属との戦闘専門の攻撃オペレーティングシステムを常駐させている。若くして神属と魔属の境界線、神属絶対防御圏の防衛任務についた女神で、彼女らは戦兵女神とも呼ばれる。中でも小柄な身体に強力な魔力を持つリンドは、その機敏な動きから、いつしか「闘う翼」の通り名が付いた。


お馴染みのキャラクター達が出演!!

声優陣も超豪華！

- ●ベルダンディー（CV：井上喜久子）
- ●ウルド（CV：冬馬由美）
- ●スクルド（CV：久川綾）
- ●螢一（CV：菊池正美）
- ●マーラー（CV：高乃麗）
- ●ペイオース（CV：佐久間レイ）
- ●リンド（CV：伊藤美紀）
- ●ヒルド（CV：高島雅羅）

ゲー事典 早速ドリームオーディションの隠しモードのやり方がわかったので紹介しよう。曲選択画面でキーチェンジボタンの下を押すとリズムのずれを表すボールが消える『プロモード』が、上を押しっぱなしにすれば1Pと2Pの歌うパートがわかれる「リレーモード」が出現する。またプロモードは同様のコマンドをもう一度入れることで解除できることも覚えておくといいぞ。

春の新作が大集結！
発売間近の最新情報！！

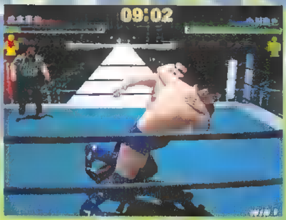
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION

2000年、激震の新日本プロレスマットを忠実に再現！
前作を大幅に凌ぐ、総勢42名のレスラーが登場！

●メーカー：ナムコ
●ジャンル：プロレス
●発売時期：4月予定

タッグマッチは最大で4人同時プレイが可能

前作から2年……新日本プロレスファン、およびプロレスゲームファン待望のアーケード版『闘魂烈伝4』が、いよいよこの春登場する。前作を大幅に上回る42名のレスラーが登場するだけでなく、シリーズ初のタッグマッチも実現。発売に先駆けて、このゲームの魅力を少しだけ紹介していこう。

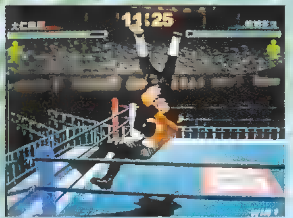


小川のSTOが炸裂！今度のドームで、二人の因縁はホント完結してほしいものだ。

さて、どのレスラーを使いましょうか…

デフォルトで設定されているレスラー数は、シリーズ最多となる総勢42名。グループとしては、藤波社長、健介を中心とした新日本本隊、蝶野をリーダーとするT2000、ライガー、金本らの抗争が激しいジュニアの3つだが、今作は主力選手のみならず、ベテランから若手まで完全網羅されているのが嬉しい！

さらにフリー参戦ながら新日マットを揺るがす天龍、大仁田、小川直也も登場。特に小川選手のスペックは高そうだ。現実ではずるずる引き延ばされている橋本選手との遺恨に、スッキリと決着をつけてくれそう。



他団体の大仁田も参戦！蝶野のナダレ式ブレンバスターを食らう!!

サイバーリードⅡ対応！

注目したいのは、ナムコからこの春登場するDC用ビジュアルメモリ、PS用メモリーカード両対応の新筐体「サイバーリードⅡ」を利用して、すでに家庭用で発売されているドリームキャスト版『闘魂烈伝4』で作成したエディットレスラーを、ビジュアルメモリを介して楽しめるところ。

このシステムは、昨年セガから発売された『全日本プロレス2・ジャイアントグラム』でも大好評を博しており、ゲームのインカムUPに一役買うことは間違いない。

キミの育てたオリジナルレスラーで、IWGP王者を目指そう！



蝶野のヤクザキックがモロに顔面に！

出場選手一覧

（デフォルト）

橋本真也	天龍源一郎
佐々木健介	ドン・フライ
藤波辰爾	大仁田厚
越中詩郎	小川直也
木村健吾	
平田淳嗣	獣神サンダー・ライガー
木戸修	エル・サムライ
山崎一夫	金本浩二
飯塚高史	大谷晋二郎
中西学	ケンドー・カシン
永田裕志	高岩竜一
安田忠夫	Dr.ワグナーJr.
後藤達俊	T.G.サスケ
小原道由	ドラゴン・キッド
パワー・ウォリアー	
蝶野正洋	長州力
武藤敬司	アントニオ猪木
グレートムタ	坂口征二
ヒロ斉藤	マサ斉藤
天山広吉	田中リングアナ
小島聡	服部レフェリー
AKIRA	SASUKE

トラック狂走曲

義理と人情の爆走劇が幕を上げる！

浮世のしがらみ振りきって、風切り走るは夢街道。人類史上に燦然と輝く、走る芸術「アートトラック」が、アーケードゲーム業界に大登場でゴワス。

●メーカー：ナムコ&メトロ
●ジャンル：ドライブ
●発売時期：6月予定





見さらせ!! 魂のDX筐体じゃ!!

スリル&サスペンス あふれるヒューマニズム！

底無しの不景気と魂の腐ったようなニュースが吹き荒れる昨今、まったく気が滅入っちまってしょうがねぇや、と嘆きの声を漏らす貴兄に朗報！

下り坂の社会情勢を力でねじ伏せちまう、ド凄えゲームが登場した！

それがコイツ、ナムコ謹製アートトラックゲーム「トラック狂走曲」DAッ！

一見、普通のレースゲームに見えるが、そうじゃねぇ、そうじゃねぇんだ兄弟！このゲームで試されるのは半端なドラテクじゃねぇ！問われるのは「義理と人情。そして愛」！

使い古された言葉のように聞こえるだろうが、いつの時代も忘れちゃいけねぇ「心」ってモンがある。

「トラック狂走曲」は、ゲームの形を借りて、せちがれぇ世の中を這い回る俺たちに「人の心の温かさ」を、今一度教えてくれようとしている、イキなゲームなのさァ。

ハンドルを握れば、きっと分かってくれるだろう。さぁこのゲームで、オレと一緒によかった探しの夢街道を突っ走ろうぜ兄弟！

ちなみに6月発売予定ダヨ。

ゲー事典 AOUショーでの「トラック狂走曲」のステージは、ショウレポートでも書かれているとおり、冠二郎with大木凡人という、とてつもなく濃い組み合わせのステージとなった。ステージもわざわざアートトラックを会場に持ち込んで、荷台の上に舞台を設置。会場の幕張メッセに、「炎」など冠二郎の代表曲が朗々と響き渡った。今年のナムコはひと味違う!?

TECMO WORLD CUP MILLENNIUM



TEXT：伊勢猫

2000年、記念すべきオリンピック開催の今年も、サッカーゲームで盛り上がれ!!

基本操作



サッカーゲームの歴史が変わる!?

発売当時、トラックボールでの操作が斬新だった『テーカンワールドカップ』。その流れを組むテクモのワールドカップシリーズ第5弾『テクモワールドカップ・ミレニアム』が2年振りに登場！

スタートボタン＋レバーの組み合わせによって、試合展開に合わせた5種類のフォーメーション（ノーマル、オフェンシブ、ディフェンシブ、カウンター、ゾーンプレス）へと素早くシフト可能な戦術切り替えシステムや、プレイ評価システムなどの新要素を搭載。特定のコマンド入力でワンツーやヒールリフト、ループシュートなどといった華麗なスーパープレイだって、プレイヤーの思うがまま。

一足早く、ワールドカップ気分を満喫したいのなら、このゲームがおすすめだぞ！



全32カ国の中から、チームを選択しよう！



コマンド入力で多彩なプレイも繰り出せる

プレイ評価システムを搭載！

プレイ内容に応じた一種の評価点を付けていくこの新システム。具体的にはナイスパス、ナイスディフェンス、ファインセーブなどの行動ごとにプラス評価となり、逆にパスをカットなどされるとマイナス評価になるといった仕組み。高得ポイントを上げれば、様々な特典もあるぞ！



ダイレクトプレイを決めれば……高得点!?





懐かしいけど……新しい？

THEブロックくずし

単純だからこそ面白い！
色褪せない王道ゲームに熱くなれ!!

TEXT：伊勢猫

基本操作



3つのボタンを使いこなせ！

シンプルなゲーム性だけに、いつの時代も変わらない面白さでプレイヤーを楽しませてくれる名作ゲーム『ブロックくずし』。そんな懐かしさと、まったく新しいフィーチャーとが組み合わさって生まれたこの『THEブロックくずし』の面白さは折り紙つき！

パドルでボールをこするように操作して貫通弾を打ち出す新感覚の「スカッシュ」や、外壁を揺らしてボールをコントロールしていく「盤・壁ゆらし」を駆使して、連続コンボが決まった時の壮快感は満点！ 中にはレバーでのパドル操作にちょっと戸惑うかもしれないけど、慣れてしまえばまったく問題なし。

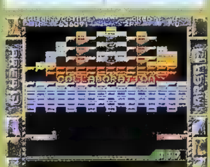
一見、単純なようでいてかなり奥の深いゲーム性に仕上がっているので、プレイしてみることをおすすめするぞ！



連続でブロックを消せば、コンボで高得点に!!



2人同時プレイで、お互いの得点を競え!!



船やヒヨコなど、ブロックの配置もユニークなものが多い。

ITEM



パドルが横に長くなる	ボールが貫通弾になる	ボールが4つに分裂する	周囲のブロックを爆破
パドル下にシールドが出現する	ボールがパドルにくっつきにくくなる	レフトボールが1つ増える	いずれかのアイテムに変化する

スカッシュ

パドルにボールが当たる瞬間、Aボタンを押しながら反射方向へとパドルを滑らせるとスカッシュが成立する。ボールに回転が加わって、破壊力の増した貫通弾となって飛んでいく。ただし、スカッシュに成功するとボールの軌道が曲がるので、それを考慮に入れた上でのプレイが必要。

盤・壁ゆらし

Cボタンを押すことによって、外周の壁を揺らし、ボールの角度やスピードを変化させられる。

パドル加速

Bボタンを押している間、パドルの移動スピードをUPさせることが可能。

ゲー事典 『テクモワールドカップ　ミレニアム』＆『THEブロックくずし』はどちらもテクモのシステム基盤TPSを使った新作ゲーム。実はこの2タイトル以外にも、先日のショー会場でTPS第12弾としてゴルフゲームが発表されていた。その内容的は実在の都市（渋谷など）をゴルフコースに見立てたゲームで、某プロゴルファー○の○谷ゴルフ場を彷彿とさせる。

春の新作が大集結！

発売間近の最新情報！！

まわしゲー本日回転！

まわすんだ～!!

TAITO

©TAITO CORP.1999

●メーカー：タイトー
●ジャンル：アクション
●発売時期：稼働中



20種類ものミニゲームが詰まった、体育会系アクションバラティーゲーム。ハッキリ言って、疲れます！ Text:ももやん

己の限界までまわせ！

体がなまりがちなゲーマー諸君にオススメしたいのが、タイトーの体育会系ゲーム『まわすんだー!!』だ。

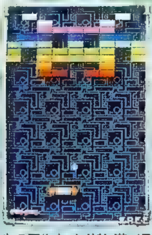
このゲームの特徴は、筐体についた大きなハンドル。これを力一杯回したり、タイミングよく回すことによってゲームをクリアしていく。

ゲームは20種類のミニゲームから成り立っていて、短い時間でクリアできるので、テンポよく進んでいくぞ。

ミニゲームの内容はバラエティー色豊かで、趣向をこらしたものばかりだ。全力でハンドルを回す体力系から、タイミングよく左右へ回すテクニック系、思考力も重要なパズル系まであるのだ。

ハンドルはゲーム中の状況によって実際に重たくなるので、ゲーム内のシチュエーションを体感できるぞ。見るからに重たそうなものを持ち上げるときの、ハンドルにかかる負荷は想像以上だ。

ワンゲームでかなりのカロリーを消費できるので、友達と汗かくまでハンドルを回してみよう！



あのアルカノイドも遊べるぞ。バーが重くなるので、簡単にはいかないのだ。



パズル要素の高い、回転寿司。でも非常に疲れるぞ。



みんなの憧れ悪代官にもなれる！　ハンドルを回して帯を引っ張れば……。

選べるゲームは20種類！





このゲームには2つの「チャレンジモード」と「おこのみモード」が用意されている。「おこのみ」は20種類のゲームから好きなものを選び、ゲーム失敗になるまで遊び続けることが可能だ。「チャレンジ」は20種目が5つのカテゴリーに分けられている。失敗しても、4種類のゲームを遊ぶことができる。

日報アシュラバ準備号

ASURA BUSTER ETERNAL WARRIORS

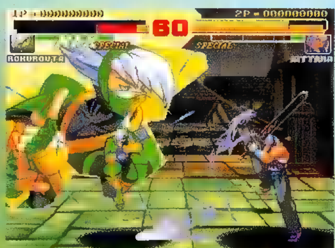
©2000 FUUKI CO.,LTD

担当：三軒茶屋阿修羅コマンドー

帰って……きたぜ！

単刀直入に言わせていただくと、『アシュラバスター』発売にともない、「日報アシュラ」も堂々のリニューアル。なんとカラーでの連載がスタートすることになったぞ！　と思いきや、いきなり半ページでのスタートを余儀なくされたこの現状をどう思いますか？　読者のみなさん！

本作は、ご存知『アシュラブレード』の続編にあたる、痛快2D対戦格闘なのであります。新キャラがごっそり増え、新要素もむっちり搭載！「っつーか、前作やったことねーから新キャラも新要素も関係ないでゴワス」という不幸な御仁も少なからずいらっしゃるとは思うが、そこは大人の割り切りでサクっと処断したのち、「完全新作対戦格闘」との意気込みで臨むといいかもしれないぞ。



アシュラを越えたアシュラがここに！　でもそれって結局アシュラなのでは？　という質問はまた今度。



フウキ開発室より

AOUでは35%という完成度で申し訳ありません。しかし！　簡単爽快、単純明快、ストレートな直球勝負で、[illegible]究極の快楽を目指し、急ピッチで開発を進めております！　AOUでプレイして不安を抱いたファンの皆様、心配は発売後、快楽に昇華されることを約束しましょう！

少し発売は延びそうですが、お楽しみは最後にとっておくものですよゲシシシ。興奮を抑えつつ、リラックスして待ってて下さいネ。

地獄の釜
荒くれコラム第1回

2月某日、桃杏と田渕にメールが届いた。

「日報アシュラ復活求む！」

噂には聞いていたが、ついにその時が来たか……。スペースはカラー1ページ。新作にしてはものたりないが、カラーになっただけよしとしよう。

だが、打ち合わせを始めようとした刹那、猿渡副編集長が我が耳を疑う一言を発した。「アシュラ半ページでお願い」「……次号からは1ページくれるんでしょうね！」「ハガキが集まったら、考えてもいいよ……」

そんなわけで、増ページ希望のハガキを激募集！　たくさん集まればページが増えるかも。ハガキをくれた人の中から抽選でプレゼントもあげよう。待ってるぞ！

はみだしアシュラ情報 聞けーい！　今から超絶なるキャラ紹介を行なう！　イラスト上段左からザンビー（旧）、タロス（旧）、ローズマリー（旧）、中段左からチェンマオ（新）、ヤシャオウ（旧）、ゴート（旧）、アリス（骨）、下段左からレオン（新）、ジンスケ（新）、ロクロウタ（新）、シッタラ（新）だ。何人が消えてるけど、まぁ気にせず続報を待てい。


ギャンブル魂に火をつけろ！
マージャンと落ちゲーが合体したパズルゲームが登場！
落雀
RAKU JONGG
第3回
アスキー
エンタテインメント
ソフトウェア コンテスト
受賞作品
商品化第1弾
落ちてくる
マージャン牌を
そろえて役を作れ！
多彩なリーチイベントに
ハラハラドキドキ！
段位認定モードで
テクニックをみがけ！
段位認定
5級
00021700
プレーヤー1
このソフトは下記コンビニエンスストアで販売します
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
4月26日発売予定
価格2980円【税別】
お問い合わせ：デジタルファミ通質問電話
03-5433-7139 受付時間 午前11時から午後5時／月～金※祝祭日を除く
W
Windows®98/95
ASCII
http://www.digicube.co.jp/

希代の名作をリニューアル！

STRIKERS 1945 PLUS

©1999 PSIKYO

前作の焼き直し？　いやいや、確かに画面の雰囲気はそっくりだけど、基本は別モノと考えたほうがいいぞ。

担当：善之字元帥

PLUSの特徴はここ！

まずは「ストライカーズ1945」との違いから。

①新機体の登場

前作に登場した6機体のうち紫電、雷電は姿を消し、代わりに機体性能の高い零戦、[illegible]イアットが登場。モスキートの装備はスピットファイヤが受け継ぐ形となった。

②新・溜め撃ちシステム

今回の溜めの要素はストック制。ゲージが溜まると使用可能回数が増えるシステムなので、たっぷり溜めれば連続使用も夢じゃない。最大ストック数は機体によって違うぞ。

③ステージをアレンジ

横画面縦スクロールというゲーム性に合わせて、ステージ中の敵を再配置。中には前作とはまったく違ったボスが出現するステージもあるぞ。

④巨大金塊の登場

スコアアイテムの金塊に、通常より大きな金塊が登場。これは、大型の敵を倒すと出現するこの金塊は、回収タイミングによっては最高4000点を獲得できる。

⑤ソフト連射機能装備

これは非常に嬉しい。何と連射装置のないお店でも、ディップスイッチの設定でボタンをショット連射に割り当てることができるのだ。行きつけのお店がまだ設定されていないようなら、店員さんにお願いしてみよう。



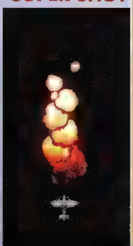
SpitFire



スピットファイヤー

イギリス空軍初の全金属性モノコックを採用した戦闘機。ドイツの攻撃から本土を守った優秀機で、何度もモデルチェンジを繰り返しながら12年間にわたり生産され続けた。

SUPER SHOT



発射から爆風が展開されるまでに若干のタイムラグがあることに注意。最大ストック数は5つ。

MAIN&SUB SHOT



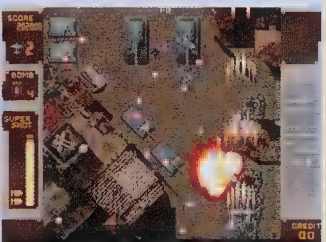
連射ロケット弾はかなりの威力を持つ。地上の敵には重なって撃ち込むと効率よく倒せるぞ。

BOMB



モスキート爆撃編隊がボタンを押した瞬間にすべての敵弾を消してくれる。信頼度ピカイチ！

TACTICS



すべての攻撃が直線的なので、画面の左右いっぱいに敵が出現する場所は押されがちになる。常にボムの準備を怠らないこと。

F5U FlyingPancake



F5Uフライングパンケーキ

第二次大戦末期のアメリカにおける幻の戦闘機の1つ。その未来的なフォルムが秘めた性能は未知数のまま、ついに試作機を示す「X」の文字が外されることはなかった。

SUPER SHOT



レーザーの照射時間が長いため、1回で多くの敵を倒せる利点がある。最大ストック数は3つ。

MAIN&SUB SHOT



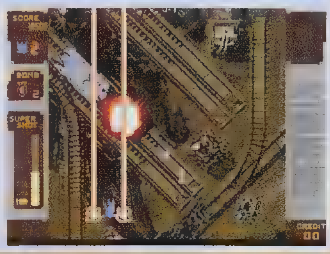
ザコを自動捕捉してくれる点はライトニングと同様だが、弾速が速いぶんこちらが上か。

BOMB



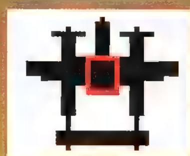
援護機が必ず画面端から出てくるため、緊急回避としてはほとんど役に立たない。主に決め撃ちとして使うボムといえる。

TACTICS



溜め撃ちはボス戦で……などと考えず、道中でも中型機に対してどんどん使っていく。ゲージも溜まりやすい機体だしね。

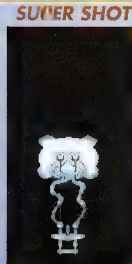
P-38 Lightning



P38ライトニング

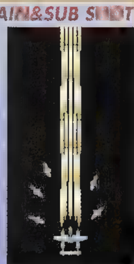
双発双胴式という奇抜なスタイルながら性能が高く、大量生産された機体。その大きさゆえに機動性が十分とはいえなかったが、一撃離脱戦法で「双胴の悪魔」と恐れられた。

SUPER SHOT



接近戦専用武器。威力は高いがパターンを覚えていないと使いづらい。最大ストック数は3つ。

MAIN&SUB SHOT



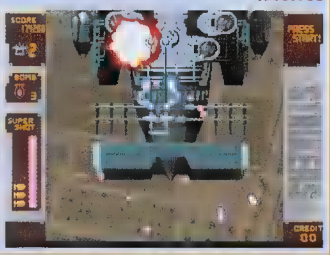
幅狭のショットをホーミングミサイルがカバーしてくれる。ザコ戦には強い装備といえよう。

BOMB



ムスタング攻撃編隊による援護射撃。編隊が揃うまでの時間が短く、緊急回避として使いやすい。攻撃力もなかなかのもの。

TACTICS



鍵を握るのは溜め撃ち。敵に近寄らないと当たらないが、近寄るとボムの緊急回避性能が低下する。痛し痒しといったところ。

ゲー事典　隠し機体使用方法：機体選択画面でカーソルを「？」に合わせ、レバーを上下上下上上上上下Aと入力する。実はこのコマンド、前号の彩京刑事のページに掲載されていたのに気付いてた？

全7機体、どれを選ぶ?

「P-USE」で選べる機体は、隠し機体を含めると全部で7つ。基本的には好みで選んでいいと思うが、「とにかく先に進みたい!」という人には弾の撃ち方が強力なアセンダー、パンケーキ、フィアットのいずれかがオススメだ。その反面、フォッケウルフとライトニングはかなりのマニアックなので、上級者向けかな?

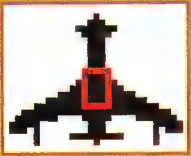
機体基本性能比較

	ゲージ溜め速度	移動速度	サブショット威力	ボム威力	溜め撃ち威力
ライトニング	D	2.0	F	A	B
パンケーキ	B	2.5	G	D	D
スピットファイヤー	E	2.3	D	C	C
フォッケウルフ	G	2.3	A	B	F
零式戦闘機	F	1.8	C	G	A
フィアット	A	1.9	B	F	E
アセンダー	C	2.12	E	E	G

※A（強い）←→G（弱い） ※速度は数値が高いほど速い

隠し機体

P55 Ascender



P55 アセンダー

エンテ型と呼ばれる独特のスタイルを持つ機体。エンジンの開発が遅れたため、予定通りの性能が出せないまま改修を続け、試作3号機までで開発が中止された。

BOMB



ボタンを押した瞬間に敵弾を消してくれるため緊急回避能力が高い。攻撃力もデータ以上に高いような気がするのだが……?

TACTICS



溜め撃ちは確かに強いが、完全にはコントロールできないのも事実。常に溜め撃ちの間を抜けてくる敵に注意を向けておこう。

SUPER SHOT



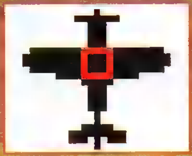
敵を自動追尾する武器。使い勝手はいいが全機体中最多のストック数9は宝の持ち腐れか?

MAIN&SUB SHOT



サブショットのヒートミサイルは敵に接触すると速度が落ちるタイプ。大型の敵に強いぞ。

FIAT G.56



フィアット G.56

第二次大戦中に制作されたイタリア製戦闘機の中で最も優れた機体であったが、わずかに1機だけ生産されただけでイタリアが降伏。制作機体もドイツに接収されてしまった。

SUPER SHOT



最大ストック数7という脅威の兵器。ゲージ溜めもダントツに速いのでかなり連続で使える。

MAIN&SUB SHOT



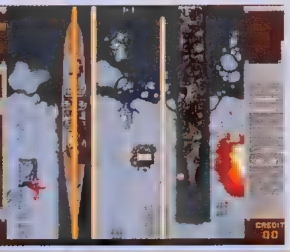
メインショットは幅狭だが、敵を自動追尾する浮遊機雷がかなりの範囲をカバーしてくれる。

BOMB



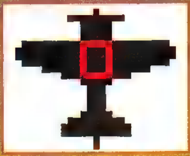
レバーを左右に入れると援護機を遠隔操作できるのが特徴だが、編隊がそろうまで時間がかかるので緊急回避には使いづらい。

TACTICS



溜め撃ちを温存しようなどと考える必要はない。中型機1機につき溜め撃ち1発くらいの気持ちでガンガン使っていこう。

ZERO FIGHTER TYPE 52



零式戦闘機52型

第二次大戦初期において最強の名を欲しいままにした機体。最も活躍したのは21型の時代だが、最終52型のころには他国の戦闘機に圧倒されてしまった。

SUPER SHOT



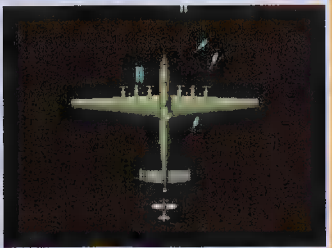
最大ストック数は2つ。すさまじい攻撃力だが、地道に溜めても1ステージ1回の使用が限度。

MAIN&SUB SHOT



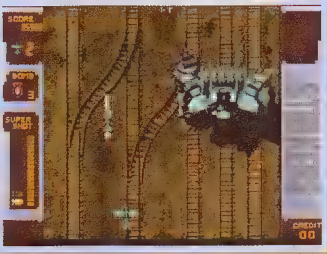
サブショットは射程距離が短く、画面の一番上まで届かないので、自分から当てにいく必要がある。

BOMB



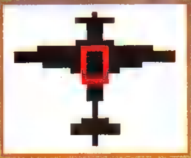
大型機「富岳」による援護射撃。富岳の面積が広いため、敵弾に対する壁の効果が高い。緊急回避としても及第点のボムだ。

TACTICS



ボス戦にはぜひ溜め撃ちを使いたいが、ハズしてしまうと大損。左右に動き回るボスに対しては特に慎重に狙っていくこと。

Focke Wulf Ta152



フォッケウルフTa152

レシプロ機の最高峰との呼び声も高いドイツ機。高高度性能に優れ、最高速は時速750キロにも達したが、わずか数十機を生産したのみで終戦をむかえた。

SUPER SHOT



プラズママインが敵弾を消しつつ進むので、ボス戦で絶大な効果がある。最大ストック数は3。

MAIN&SUB SHOT



ショット幅は狭いものの、ロケット弾の攻撃力はスピットを上回り、爆風の攻撃範囲も広い。

BOMB



攻撃力は高いが、弾消し範囲の狭さが難点。緊急回避よりもボスに対するトドメとして使ったほうが効果的なのかも……。

TACTICS



溜め撃ちをノリで使っていてはゲージ不足におちいるので、使いどころを完全にパターン化することが重要。マニアックだ!

ゲー事典 メインショットの攻撃力差：上ページの機体能力値比較表で、メインショットの攻撃力を比べた項目がないことを不思議に思う人も多いと思うけど、実はメインショットの攻撃力はどの機体もそれほど差はない。意外でしょ?

NBAの興奮が今ここに！

VIRTUA NBA

そのまんまNBA

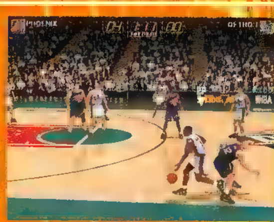
セガのスポーツシリーズに、バスケゲームが登場！ NBAファンはプレイすべし！

野球、サッカー、テニスと、最近スポーツゲームに力を入れているセガから、バスケゲームが登場。しかもNBA公■のため、チーム名や選手の名■が実名で使われているのがファンにとって非常に嬉しい。操作系も、レバーとボタンが2つというようにシンプルなので、難しく考えず手軽にプレイしてみよう。

担当：SHO

操作はソフトに…

バスケットはゲーム展開が非常にはやいので、ついつい、ボタンを連打してしまうということはないかな？ ディフェンス時はボールを追うのに必死でボタンを適当に押してしまい、スティールやブロックショットの空振りが多い人もいるハズ。自らスキを作らないように、オフェンスの選手と1対1になるまでは、むやみにボタンを押さないように心掛けよう。

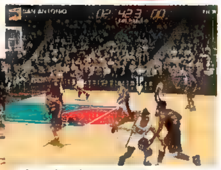


スティールの空振りは、大きなスキとなってしまうので、要注意。

Aボタン

オフェンス時の操作
パス行動

ディフェンス時の操作
スティール/パスカット



相手がパスを出した時に、ボタンを押すと、パスカットとなるぞ。



走りながらのスティールは、ボールの方向にレバーを入れることが重要になる。

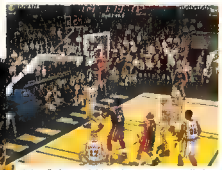
Bボタン

オフェンス時の操作
シュート/リバウンド

ディフェンス時の操作
ブロックショット



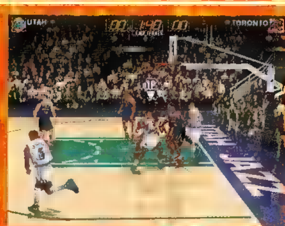
ブロックショットは、相手選手が飛んでからボタンを押しても意外と間に合う。



リバウンドはタイミング命なので、ボールの動きを見極めることが大事だ。

ドリブル時の特殊な要素

NBAのルールでは、オールコートマンツーマン（常に1対1）なので、ドリブルするときでも、必ず相手選手が止めにかかる。完全に前に立たれると止まってしまうが、ゴール付近で背を向けてドリブルしているとき、相手選手が自分よりも小さい選手であれば、ドリブルしながらジワジワ押すことができるのだ。また、自分がディフェンス時には、体格が似たような選手でも、相手方向にレバーを入れておかないとジワジワ押されてしまうので注意。大柄の選手でゴール下に行けば、ダンクの確率も高くなるぞ！



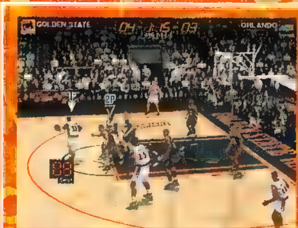
背を向けた状態でドリブルしているときは押せるのでやってみよう。



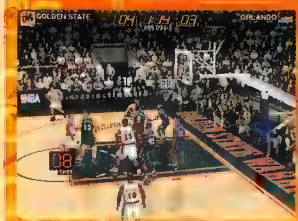
ゴール下に入れれば、ダンクシュートになることが多いので重要。

スクリーンプレイを決めろ！

スクリーンプレイといっても色々あるが、この場合、ドリブルの進行方向を邪魔する相手選手に対して、味方の選手がガードしてくれることを指し、邪魔されることなくゴールまでドリブルできる。ただ、自分で操作できるわけではなく、その状況になったときに自動で起こるので分かりにくいが、ゴール付近で背を向けてドリブルしているとき、味方の選手が腕を組むような仕草をしたときにはその味方選手に向かうようにドリブルをしてみよう。うまくいけば味方が相手をブロックしてくれるぞ。



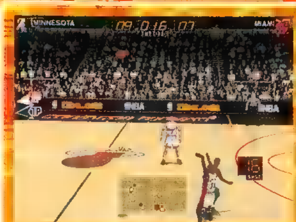
味方の選手が片腕をつかむ仕草をしたときはスクリーンのチャンス。



素早くレバーを動かせば、ドリブルで突破できるぞ！

超ロングシュート

通常、シュートボタンはゴールに近寄らない限り、押してもパスになるのだが、タイムアップ3秒前になると、どこからでもシュートを打つことができるのだ。残りのタイムが少ないときに負けていたら一発逆転を狙ってみるといい。ただ、タイムアップしてからゴールに入ってもカウントされないので早めに投げよう。



うまく入れば大逆転のチャンス！ しかも3ポイントなのだ。



シュートを打つときは、やはりジャンプの頂点でボタンをはなす。



タイムアップ3秒前ならどこからでもシュートを打つことができる。

ゲー事典 NBAを知らない人でも、マイケル・ジ■ーダンとシカゴブルズの名前ぐらいは知ってる人が多い。そのころの影響でブルズを選択する人も多いと思うが、今のブルズは当時のメンバーがほとんどバラバラになったので、めっぽう弱くなってしまった。今強いチームを選びたいという人は、レイカーズ、サンズ、ブレイザーズ、ジャズなどがオススメだ。



操作方法もいままで通りで簡単。画面に触ってモードを選び、欲しいキャラを選択しー、入力すればOK！



こんなデザインが手に入る。新情報はカプコンHPへ！ http://www.capcom.co.jp/chaku/





もう、おなじみの『着メロコレクション』。今度は画像だ。

ケータイ画面にケンがリュウが春麗が！

マチキャラ?!ギャラリーズ

カプコンのインスタント着メロマシーン『着メロコレクション』が進化した！ 今度はナント待ち受け画像が入力できる、その名も「マチキャラギャラリーズ」!! キミのケータイにカプコンキャラが登場するのだ。

「マチキャラギャラリーズ」には、ほかでは絶対に手に入らない画像が約100種も用意されている。リュウ・ケン・春麗から、バイオ、ジャスティス、ロックマンまでカプコンキャラ総登場だ。3月からサービス開始してるから『着コレ』へ走れ！ おっと、忘れちゃいけないのが対応するケータイ。開始直後はドコモの「D208」「P208」「P501i」「P502i」「F502i」だけだから注意してくれ。これから対応機種はドンドン増えるぞ。カプコンのHPをこまめにチェックだ。

いろいろ遊べるケータイ電話

AOUショーには『着メロ』以外にもケータイ関連製品がいろいろあったぞ。そのなかから新製品を紹介しよう。

『プリネット・ステーション』アトラス

iモード対応のプリクラ。撮った画像をメールに添付したり、待ち受け画面にすることができるすぐれもの。バンダイのキャラクターが登場するぞ。

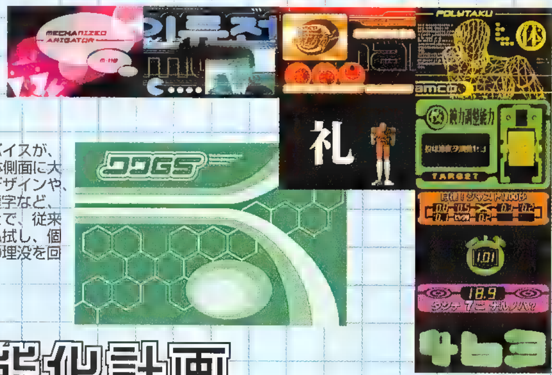


『ケータイまちうけショット（仮）』ジャレコ

なんと撮影するカメラが2台も搭載されている。2つの画像を合成するという凝った待ち受け画面を作れてしまうのだ。

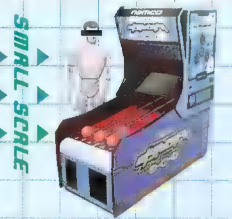




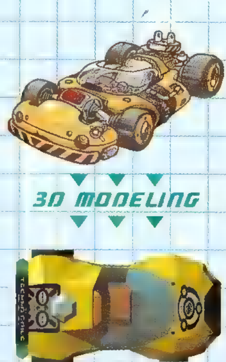


レール上のボールを押し出すデバイスが、非常に面白い『ギノウタイ』。筐体側面に大きくプリントされた特異なロゴデザインや、ポップに描かれている3文字の漢字など、筐体カラーに強い原色を使うことで、従来のエレメカに対するイメージを払拭し、個性が氾濫するゲームセンターでの埋没を回避することに成功している。

人類全能化計画









全面黄色の筐体が、強烈な印象を与える『テクノドライブ』。『ギノウタイ』に引き続き、綿々と筐体横に描かれているロゴやアップライトスタイル、さらに、ノンテクスチャ風のポリゴン画面らのトーンが一体となって、存在感は至極となる。そのコンセプトイメージは「70年代サイバースペース」。筐体デザインの初期イメージは、世界初のビデオゲーム『スペースウォー』だったとか……。

運転技術革命兵器

テクノドライブ ハンソク グッズ


POSTER


PAMPHLET


CD

デザイン面でイメージ統一が計られたポスターやパンフレット。パンフレットにはCDがバンドルされており、ジャケットのみならず、CDの表面デザインまで統一感がある。

サシダシ ノ キョウタイスケッチ


TECHNO DRIVE GYNOTAI

『ギノウタイ』『テクノドライブ』のグラフィックデザイナーである、指田氏のラフスケッチ。実際の製品と見比べてみるとおもしろい。

馬マークのヒミツ：『ギノウタイ』『テクノドライブ』『ジャンピンググルーヴ』などの筐体にプリントされている、馬のマーク。これは、その昔ナムコがまだ「中村製作所」という社名だった時代に初めて受けた仕事が、銀座のデパートから発注を受けた「木馬の乗り物」だったことに由来し、当時社名ロゴの横についていたマークを指田氏がリファインしたもの。





「静」というゲーム内容にふさわしく、医療器具のようなメディカルなデザインが秀逸の『バランストライ』。ナムコスポーツシリーズの第1弾とされているが、筐体デザインは明らかに『ギノウタイ』『テクノドライブ』の流れを継承している。画面表示のデザインもすばらしく、プレイに集中しすぎて、その細部まで見ることができずに悔やむこともしばしば……。

全神経集中遊技

ELEMECHA NEXT GENERATION

namco

エレメカ ネクスト ジェネレーション

POWERED BY ARCADIA
• FOR BEAUTIFUL GAMERS LIFE •

「エレメカ」。ビデオゲーム誕生よりも先に生を授かった遊技筐体。しかしここ数年、従来のエレメカとは、明らかに一線を画すデザインの製品が出現し始めている。それらにスポットを当て、そのデザイン性に目を向けたい。

人類全能化計画 ギノウタイ 技・脳・体

ALMIGHTY HUMAN PROJECT テクノドライブ 技之運転

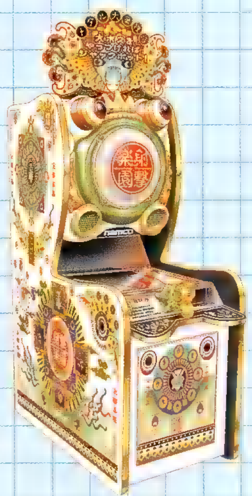
BALANCE TRY

劇的進化を遂げたエレメカデザイン

エレメカの筐体といわれて、どんなデザインを思い浮かべるだろう？大半の方はどこか野暮ったく、ハデなカラーでベタベタに塗りたくられた、ひと昔前のデザインをイメージすると思う。

しかし、ある1人のエレメカデザイナーがそんな状況に疑問を感じ、エレメカデザインの方向性を変えた。その作品は強烈な存在感を残し、新たなエレメカのイメージを打ち出す。

そして現在、その意志を継いだと見受けられる作品も数多く発表され、エレメカデザインは新たな時代を迎えたといえる。



『バランストライ』デザイナーの坂中さんがデザインを手がけたメダルゲーム機、『シューティングメダルゲーム（仮称）』。アジアンテイストを取り入れたその筐体デザインは、筐体デザインの新たな胎動を予感させる。

NEXT GENERATION 『SHOOTING PARADICE』

アルカディアロゴのヒミツ：今回の特集記事を制作するにあたって、本誌側から指田氏にオリジナルのアルカディアロゴをデザインしてくださいとお願いしたところ、快諾を得ることに成功。そのすばらしい出来に担当編集、ライターともに感激!!　本当にありがとうございました。でも、ここだけで埋もれさせるには、あまりにももったいないなぁ……。

サシダ ノ メイシ

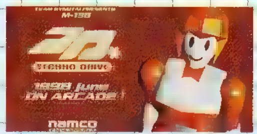
指田氏オリジナルデザインの名刺。名刺にまで、ここまでのデザイン性を持たせられる指田氏に感服。





テクノドライブ フライヤー

下の2枚は「テクノドライブ」のゲーム中、コース横に設置されている看板のイラスト。こんなところにまで指田テイストが見える。







ウェア

オリジナルウェア制作は、指田氏の趣味のひとつ。アイテムのひとつひとつ、その細部にいたるまで、指田イズムが全開で唸っている。鉄拳Tシャツやトレーナー、エレメカタオルやトレーナーは、プライズ景品としてゲームセンターに並んでいた。「販促物を作るのは好きだ」と語っていたので、指田氏デザインのプライズ景品を、また目にする機会もあるだろう。





テッケン ティーシャツ



ギノウタイ コート



テクノドライブ ジャンパー

シンプルなデザインの、テクノドライブジャンパーと、ギノウタイコート。なかでも、ギノウタイコートは、ナムコ社内でも数枚しかない激レアウェアだ。



ギノウタイ/テクノドライブ デザイナー
株式会社ナムコ CS管理制作部主任
指田 稔

阿佐ケ谷美術専門学校を卒業。在学中は、インダストリアルデザインを手がける。学校の先輩に誘われ、90年にナムコ入社。デザインに対しての執着は、中学時代の文集で「将来はデザイナーになる」と書くほど。EMG（エレメカ）開発部に所属していたが、「エースコンバット3」を期に現在CS（コンシューマ）管理制作部に所属。

●代表作
カーニバル、ニューク、モスキート、アクアジェット、空気早入れ選手権、ギノウタイ、テクノドライブ

●影響を受けたデザイナー
デザイナーズリパブリック、ルイジ・コラーニ など

●好きな音楽
基本的になんでも聴く。最近は何故か80年代ポップス、ニューパンクス、フェアチャイルドなどにはまっているらしい。

●ゲーム業界で「イイ」と思った作品
成型品の使いかたがうまい「コナミのエレメカ」、セガの「[illegible]」「フラッシュビート」「[illegible]」。[illegible]のは初期の[illegible]の広告、セガのデザイナー[illegible]氏の作品。

●これからデザインしたいもの
エレメカからコンシューマ部署に移動したため、[illegible]のようなコミュニケーション[illegible]趣味のひとつでもあるオモチャや雑貨[illegible]

エースコンバット3

指田氏が初めてコンシューマソフトでアートワークス・グラフィックデザインを手がけた作品。指田デザインと見受けられる箇所が随所にある。なかでも「未来のナムコ!?」と思わせる「neucom」の企業ロゴは、遊びゴコロも十分。思わず笑ってしまう。「他部署の人間だったのを良いことに、何も知らないフリをして好き勝手やらせてもらいました」とは、ご本人の談。

General Resource LTD.

neucom inc.

OUROBOROS

オリジナルウェアのヒミツ：このページで紹介している"イカした"オリジナルウェアは生産数が非常に少ない。しかし、そのデザインは非常にアピール度が高いので、街中で目立つこと受けあい。その「レアさ」も相まって、たま〜に着ている人を見かけると「おお、仲間!?」なんて意識が芽生えたりして……。

ボツ トナッタ デザイン

GYNOTAI



BALANCE TRY



「どれが製品になってもおかしくない」と思わせるほど、クオリティの高いボツデザインの数々。ゲームとのコンセプトの相違や、筐体制作過程上での不具合などで、残念ながらボツとなってしまったが、これらデザイン画の点数は尋常でなく、まさにそれだけで1冊の本が作れるほどだ。





テクノドライブ ギノウタイ オリエンタルテクノロジー ティーシャツ

これらTシャツは、指田氏自身がデザインし、オリジナルウェア制作ショップで生産して、自費で販売されているものだ。また、指田氏のオリジナルブランドである「オリエンタルテクノロジー」はもうひとつの趣味である、オモチャ(ミクロマン)がデザインコンセプト。それらの趣味が合体して、より強力な指田イズムが、細部にいたるまで練り込まれている。



「バランストライ」デザイナー
株式会社[illegible] EMG[illegible]
坂中 美智恵

[illegible]のころから絵を[illegible]さで、高校時代はプロのマンガ家を目指す。その後東京[illegible]芸大[illegible]し、グラフィックデザイン[illegible]研究室に所属。ここでCGの魅力にとりつかれ、CGデザイナーを目指すことに。大学卒業後、93年にナムコ入社。現在EMG開発部[illegible]

●**代表作**
[illegible]、パックキャップ、ア[illegible]ルチェック、バランストライ

●**影響を受けたデザイナー**
なんにでも影響を受ける。強いていうなら大[illegible]。

●**好きな音楽**
なんでも聞く。山崎まさよしや、プロディジーやケミカルブラザー[illegible]などのビッグビート系のほか、映画のサントラも好き。

●**ゲーム業界で「[illegible]」と思った作品**
コナミの「ドラゴンパレス」、[illegible]ム」、ナムコの「コズモギャングス」[illegible]サッシャマ・ラミー[illegible]インの筐体など。

●**これからデザインしたいもの**
ハーフミラーなどのギミックを活かしつつ、筐体・画面ともにトータルバランスのとれたクオリティの高いエレメカデザイン。画面については制約の少ない[illegible]を使い、自由度の高いデザインがしたいとのこと

ホイジンガー ユニフォーム

坂中さんがデザインした、ナムコ社内のホッケーチーム「ホイジンガー」のユニフォーム。女性らしいカラーリングが美しい。「たたかえ!!」は遊びゴコロの現れか!?



ゲーセンに咲く一輪の華

読者諸兄の多くは、エレメカに対して「ビデオゲームでひとしきり遊び、たまに遊ぶもの」程度の認識しか持っていないと思う。

しかし、そのひとつひとつのクオリティは非常に高く、決してビデオゲームにひけをとらない作品が多い。今回紹介した作品たちのデザイン性の高さは、エレメカに目を向けさせようとする、デザイナーたちの無言の訴えではないだろうか。このページで紹介した作品は、いまだ稼働中のものが多い。見かけたときはぜひ一度プレイしてほしい。

MAJIN & SUW team bellwood
今回の取材で指田さんと坂中さんに用意して頂いた、膨大なノベルティ・ラフスケッチなどの資料関係の数々。しかし、紙幅の都合上、涙を飲んで掲載を見送った点数も膨大。お見せできないのが非常に残念。本当に本を1冊作ることができるぐらいの点数があるのだ。また機会があれば掲載したいと思います。そのときを、お楽しみにっ!!(担当編集&ライター)

減ってもいい、とりあえずゲットしてほしい…

メダル「始めてみよう」物語

メダルゲームをプレイしたことのない人に魅力を伝えるこのコーナー、いよいよメダルゲットの巻となりました。まずは、単純明快なプッシャーからスタート!!

プッシャーだから押しゃいいの!

メダルゲームは競馬、ビンゴ、スロット、ポーカーなどイロイロ。しかもどうやったらメダルが出てくるのか、見た目ではまったくワカラナイというゲームが多いのも確か。そこで今回は、何をすればいいのかがホントにわかりやすい「プッシャー」でメダルをゲットしてみたい。

「プッシャー」とは、前後に動いてメダルを落とすテーブルのこと。このテーブルを使ってメダルを動かしていき、最終的に落とせばよい。それだけのことなのだが、いくら押しても落ちない!!という事態に遭遇することが実に多い。そこでビギナー向けに効率的な押し方を考察してみたいと思う。積もり積もったメダルの山を崩壊させにいこう。

今号のモデル

『ペニーフォール・スペシャル ジャックポットスライダー』

メダルゲームのシニセ・シグマにおいて、代々受け継がれてきたプッシャーシリーズ"ペニーフォール"の称号を冠する由緒正しきプッシャー。そのスレンダーなボディを目にした人も多いだろう。彼女の細みの体に秘められたメダルを少しずつ確実に引き出してみよう。



1 プレイスタイル

イスに浅くすわって、気軽に向かえば良い。背筋をのばし過ぎたり、猫背になり過ぎたりしてはいけない。一般常識として当然のことだが、持ち上げて落とす、あしげにするといった不正行為は厳禁。出入り禁止を覚悟でやってみるとわかるが、ホントに警報機が鳴り響くのだ。





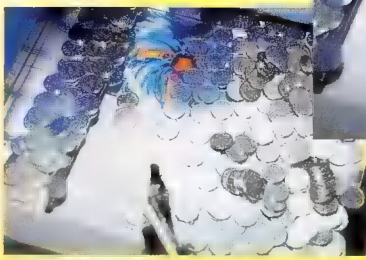


他にガラス面を叩くといったあさましい行為もダメ。メダルは優雅に遊ぶものである。

2 理想的なメダル配置

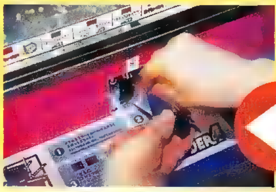
極論すれば、プッシャーがゲームフィールドのはしまで動けばすべて落下するのである。となればメダルを横一列にすきまなく並べるのがベストだ。しかし、時間に限りがあるので3～4枚を等間隔に配置するのが理想。





上の写真が理想形。左のようにメダルが重なってしまうのはダメ。重なったメダルは「押す」という己の命題を放棄してしまうのだ。

3 基本的な投入方法



投入レバーを左右に細かく振る!



メダルを連続投入して1枚目がゲームフィールドに落ちる前に…

さて、理想形を目指すには、どのようにメダルを投入すれば良いのか。往復運動するプッシャーのタイミングを見計らい、なるべく多くのメダルを投入しつつ、メダルの重なりを防止すればいうことなしのである。ということは、メダルを片手に数枚持ち連続投入しつつ、さらに発射レールを左右に細かく振るという流れるような作業をすればよい。こうして、重ならずに等間隔でメダルが並ぶよう調整するのである。ちょいと熟練すると、レバーを1回だけすべらせるだけで散らせるようになる。

4 プッシュ!プッシュねー!

では、2で紹介した理想形がどのような結果を生んだか連続写真で公開しよう。



見事に2枚落下!!



理想形のプッシュで…



引力を無視して浮いてたメダルが…

「4枚並べて2枚?ソンしてるぞ!」というツッコミが聞こえてくる。うん、白状しよう。この連続写真を撮るには2回のプッシュが必要だった。すなわち8枚使って見返りは2枚、どうだまいったか。ワッハッハ。ページの頭に書いたでしょ"減ってもいい…"って。

今回はたまたま率が悪かっただけ。プッシュ、プッシュを続けていけばメダルの山は動くのである。重なったメダルを崩すまでみなさん頑張りましょう。今回の取材協力は「ゲームファンタジア池袋東店」でした。と締めようと思ったら……、

「近頃のプッシャーは、それじゃイタイ目にあいますよ」

Y崎店長がニヒルに登場してきた。お店の不利を顧みず、われわれビギナーへプッシャーのアドバイスをしてくれるそうだ。といわけでこの企画2ページ目に突入!

ゲー事典 取材コボレばなしその1:プッシャー3箇条にもあるけど、最近のプッシャーは楽しむための元手が大きくなってしまったらしい。控えめにメダルを借りる我々ビギナーには、メダルが少なくても多くてもゲーム性に差がないダービー機(競馬、競艇なんかね)やカードゲームがオススメみたいだぞ。それに少しずつ長く遊べるからオトクでもあるらしい。

一メダル入魂!!

Y崎店長によると最近のプッシャーは、「はじめにジャックポットゲームありき!」なのだそうだ。昔のプッシャーは純粋に押すことを楽しむもので、ゲームフィールドのメダルの積み方にゲーセンごとの個性があり、そしてユーザーとの駆け引きがあった。しかし昨今はコンピュータのJPゲームに挑戦して、自分でフィールドにメダルを積む作業が必要ということらしい。では、JPを出すにはどうすれば良いのか? あらためてメダル投入開始!

JPゲームはその多くがスロット。パチンコのように、スタートポイントにメダルを入れるとスロットが回転し、数字がそろえばメダルが出てくるのである。必要なのは、メダルの効率的な並べ方ではなく、スタートチャッカーをピンポイントで狙う「一メダル入魂」の精神であったのだ。他にも、Y崎店長からいくつかありがたいアドバイスをもらったぞ。



Y崎店長のプッシャー3箇条

一、ヘタな鉄砲は当たらない。
1枚に神経を集中せよ!
一、スロットを多く回せ!
そのための元手は惜しむな!
一、諦めるなJPで全回収!

5 ジャックポットへの道

『ペニーフォール・スペシャル ジャックポットスライダー』のプレイフィールドには、メダルとほぼ同じ大きさの穴がある。これこそがJPへの道である。ここにメダルが入れば目の前にあるスロットが回転する。同数字が並べば寿司屋のようにベルトコンベアを回っているメダルがゲームフィールドにドドッとスベってくるのだ(だからジャックポットスライダー。納得)。

スロットでスリーセブンがそろえば、数百枚というメダルが自分の元へ。こうなったらしめたものだ。前ページの「2・理想的なメダル配置」から再スタートしよう。ダムが決壊するように、メダルが溢れ出てくるぞ。この時に聞こえてくるジャラジャラサウンドこそ、プッシャーの醍醐味ってやつだ。ぜひとも味わって欲しい。

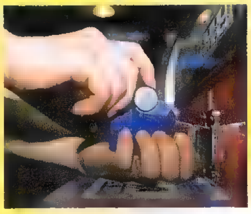




フィールドの奥にちらりと見える穴。あれがジャックポットへの入り口である。そして、「一メダル入魂」で目指すかたちはコレ。



トップスピン投入でピンポイントを狙え。



「一メダル入魂!」　この位置からバックスピン投入したり…、

プッシャーあれこれ

『ツインクルドーム』/コナミ

ジャックポットを狙うスタートチャッカーが、メダルをゲットする場所にあるというちょっと珍しいプッシャー。一メダル入魂では[illegible]、ブ[illegible]! プッシュ! [illegible]してJPを狙え。メダルは高速で飛び出してくる!



『キャノンシップ』/シグマ

海賊戦のマストに向けてメダルを発射! マストの先にメダルを入れるとスロットが回転する。ジャックポットマークが揃うと、[illegible]メダルを満載した海賊船がまっ逆さまになるというド派手なアクションが起こる。これは見モノだぞ。





『ウェスタンドリーム』/セガ

パチンコのようにピンがあるパネルにメダルを落としていく[illegible]角形の定番プッシャー。ルーレットゲームで、[illegible]回数の[illegible]ればジャックポット。[illegible]を走る蒸気機関車がメダルを落としてくれる。



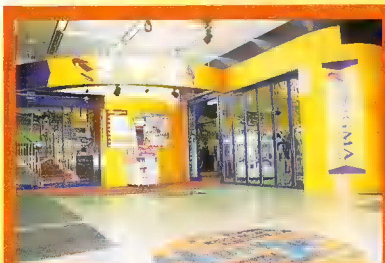
『ドラゴンパレス』/コナミ

20人が同時に遊べる巨大なプッシャー。な[illegible]レールにメダルを転がして、テーブルの上にある1本のスキマに入れるとスロットが回転する。ジャックポットが出れば、どデカイお盆から大量のメダルが流れてくる。大迫力。

はみだし AOUショーレポート

近年まれにみるほど、とはいいすぎかも知れないが、メダルビギナーでもラクラク楽しめるゲームがいくつも登場してたぞ。そのうちのオススメ2機種を簡単に紹介しよう。

ひとつめは、ビンゴのルールを知っていれば楽しめるコナミの「ビンゴブーマー」。ゆったりシートがくっついたゴーカな筐体が特徴だ。それから、ナムコの「射撃楽園」。メダルを転がしてモニターの敵を狙うというメダルのシューティングゲームだ。発売が迫ればじっくり紹介するぜ。



今回取材にうかがったお店 ゲームファンタジア池袋東店

2Fにメダル専門コーナーがあるオ・ト・ナのゲーセン。ドリンク無料サービスもあり、リッチな気分になれる。ルールがわからなければ、店長はじめスタッフがわかりやすく教えてくれるぞ。
豊島区東池袋1-41-4
池袋とうきゅうビル1~2F
TEL.03-3980-5404

ゲー事典　取材コボレばなしその2:取材中になんとなーく遊んでいた「キャノンシップ」。わずか数回やっただけでジャックポット!　海賊船が見事にひっくり返ったのだった。直前まで女の子ふたりが遊んでいたんだけど、彼女らが増やしたメダルをすべていただいてしまいました。まさにギョフノリ。おかげで撮影した海賊船のメダルがさびしくなってしまった……。

強制参加の4人対戦が熱い！

MAGIC THEATER™ LOVELY BUBBLY

狙え！ジャックポット。ヤドカリのいるポケットにメダルを落とせ



迫力の4面マルチスクリーンが目立つ「マジックシアター」筐体。ビデオゲームのようにソフト交換ができるのだ。

これがマジックシアターだ!!

ラブリーバブリーの遊び方

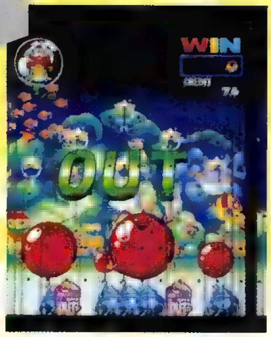
- パチンコみたいな盤面にメダルを落とす。ヤドカリのいるポケットに入れればメダルゲット!!
- 投入口は左右に揺れてる。狙いを定めてタイミングをはかれ
- 同じポケットに入れてければ、ゲット枚数がアップ！
- チェックポイントをメダルが通ればルーレットゲーム。メダルを獲るには欠かせないサービス機能だ。

ポイント1 風船をデカく！

1ケ所のヤドカリにメダルを落とし続けると、風船がでかくなり獲得枚数が跳ね上がっていく。重点的に攻めまくれ!!



ポイント2 アウトをかわせ！



ゲットしたメダルは払い出しボタンを押すまで貯金（貯メダル？）される。その間にアウトポケットにメダルが入ってしまうとこれまでのゲットメダルが没収されるぞ。頃合を見て払い出すべし！

ポイント3 スロット回転！



9ケ所のスロットポイントを通過させると、アウトポケットが無効になる、獲得メダルが増えるなどのアイテムが出現する。うまく扱えば少量の元手で大爆発も期待できるぞ。

ポイント4 対戦でジャックポット！



ルーレットで登場するアイテムに「4人対戦」がある。これは4人でプレイしていると強制的に参加させられてしまうぞ。制限時間内に多くのメダルをゲットすれば勝ち、賞品はジャックポットチャンスだ！

目指せ！ジャックポット





ゲーム画面に登場するロケットのポケットにメダルが入れば、JPゲームにチャレンジ！ メダルを1枚だけ投入して、なるべく大きい数字を狙おう。数字に応じた回数だけ、大量のメダルが落下！ 数百枚をゲットする大チャンスだ。

熱くなります。古き良き60年代！

Sixties Dream

スロットマシンとプッシャーが合体した新しいマスメダルゲーム。ハマり過ぎに注意！

昨年稼動を開始し、AOUショーで早くもニューバージョンがお目見えしてきたサミーのスロット&プッシャーゲーム。2つのゲームを同時に楽しめる、ちょっとお得なメダルゲームだ。しかもニューバージョンは、ビギナーでも楽しめるように、少数のメダルでも遊べる設定が付いたぞ。

遊び方はホントに簡単、メダルを発射レバーに流し込むだけ。前後に動くテーブル（プッシャー）のスキマにメダルが入れば、スロットマシンが動き出す。スキマに入ったメダルは、もちろんプッシャーゲームにも使えるようになるため、メダル1枚で2種類のゲームを楽しめるってわけだ。そして、スロットマシンがそろえばおめでとう！ ジャラジャラとメダルの雨が降りそそぐっていう仕組みなんだな。それじゃ、このゲームにたくさんある「大当たり」を紹介しよう。



アメ車とネオンがまぶしいド派手な筐体だ。

ゲー事典 メダル用語マメ知識その1 「ゲームジャンル」：2人以上が同時に遊べるモノをマスメダル（マルチターミナルマシンということも）、一人で遊ぶものはシングルメダルと呼ぶ。子供向けは、キッズメダル、ファミリーメダル、SC（ショッピングセンター）向けメダルゲームなどと呼ぶ。ちなみに「ジャリメタ」というヘビメタに似た名前もあるらしい。



マークと数字でカードをつなげろ！

初代の「ホワットイフ?」から数えて3作目というメダルゲームには珍しいシグマのシリーズ作。ルールは超簡単、5枚並んだ手持ちカードの中から1枚を選んで出す、そして同じマークまたは同じ数字のカードを続けて出す。手持ちカードは自動的に補給されるから、これを延々と続ける、それだけなのだ。トランプの「スピード」を1人でやるようなものだ。カードをたくさん続けて出せれば、それだけ多くのメダルをゲットできるというゲームシステムである。最低10枚を続ければ、メダルゲットだぞ。


基本プレイ画面。出せるカードは9か10だね。カードの選択は残りカード表示を参考に、確率で決めるのだ。

狙え！10万枚！



マニアも納得の超戦略的カードゲーム。多くのファンを引き連れ、シリーズ3作目だ。

ポーカーの役も同時に狙え

究極的な目標は「全52枚のカードを2周、計104枚をすべて出しきる」こと。断言しよう、これはムチャクチャむずかしい。52枚もメッタにいかない。だから、というわけではないがメダルを大儲けするチャンスはイロイロと用意されている。まず、5枚の手持ちカードでポーカーの役を作り出すこと。ロイヤルストレートフラッシュやフォーカードを作ればメダルゲットなのである。そして、10枚以上出して終了すれば、ダブルアップチャンスもある。ディーラー（コンピュータ）より高いカードを4枚から選ぶ、これも■単なルールだね。


やったぞフルハウス。ツーペアができた時点で、適当に続けていたら偶然にも完成！

これがホイールフィーチャーだ！



当たりが確定（10枚以上出せた時ね）してからゲームオーバーになると、ごくたまーに最後のカードが「スピンホイール」カードに変化する。こうなれば大チャンス。筐体の上にあるルーレットで獲得枚数が2倍から5倍に跳ね上がるぞ！

ダブルアップチャンス

4枚から好きなカードを選び、ディーラーより高い数字を引けば良い。勝ち続ければ倍々に、1度負ければあっというまにすべて没収！



運命の分かれ道。グッドラック!!

ポーカー、ダブルアップチャンス、ホイールフィーチャーもろもろが重なると、**10万枚ゲット!!** も夢じゃないぞ。

ボーナスゲーム

スロットで「7」か「BAR」が3つそろえばOK。20回（または10回）のボーナススロットが動き出す。ボーナススロットは絶対にハズレない！　稼ぎ時だ。

リールホールド

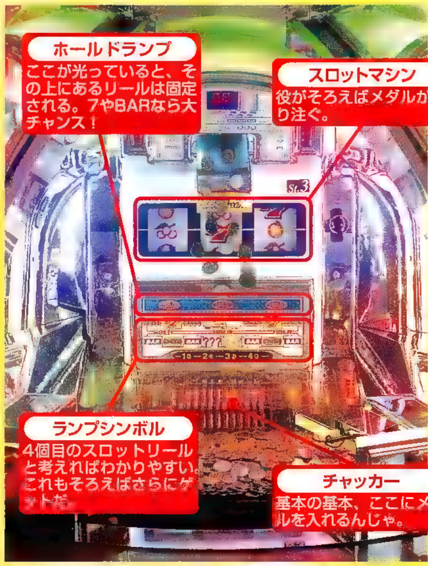
スロットに「7」か「BAR」がひとつでも出たときに、ランプシンボルも「7」か「BAR」が出るとそのリールは固定される。するとチャッカーにメダルを入れる度に当たりメダルが降ってくるようになるぞ。

フィーチャー

チャッカーに3連続でメダルが入ると、不思議なことにリールが斜めにそろってもOKになるんだ（3ラインスロット機能）。

確率変動

ボーナスゲームが終了してからも、リールが点滅することがある。これは確変のサイン。「小当たり集中発生」や「連続大当たり」になるかも。



スーパージャックポット

これぞ大当たりの中の大当たり。スロットで車マークが3つ、さらにランプシンボルも車が出ればよい。数千枚のメダルが君のモノになる!!　この枚数は、誰かがプレイすれば増えるというもので、いつも筐体の上の方に表示されてるぞ。要チェックだ！



スーパージャックポットになれば、ご覧の通り。筐体のてっぺんにあるピンクのアメ車から滝のようにメダルが落っこってくるのだ。

ゲー事典　メダル用語マメ知識「プログレッシブ」：投入したメダルがジャックポット時の当たり枚数などに加算されるという通信機能のこと。プッシャーによく見られ、「シックスティーズドリーム」のスーパージャックポットはこの機能が搭載されている。他人（自分のもだけど）が突っ込んだメダルをまとめてゲットできるお得な機能である。

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

プライズマシンの中に現れては消えていくキャラクター景品。今回はゲームキャラのほかに、タレントモノや、人気テレビモノをセレクト。絶対レアになるぞ〜。

おじゃるさま〜!

景品屋さんが集合するプライズの祭典「AOUショー」へ行ってきました。知ってるものから、見たことないものまで数々のキャラクター景品が並んでいましたが、その中で最高に目立っていたキャラクターを今回はクローズアップしましょう。

彼の名は「おじゃる丸」。教育テレビで放映中のお子さまアニメなんだけど、読者のみなさんはご存じかい？ すばらしいほどのいやし系なのだよ。わずか5分の番組だけど、ゆっくりと時間が流れるようなストーリー展開は一度味わうとハマってしまいそうだ。しかし、子供アニメにもいやし系が流行るとは……、いい世の中だね。

おじゃる丸フィギュアキー2

●全6種類 4月登場予定　発売元：エイコー

オススメの一品



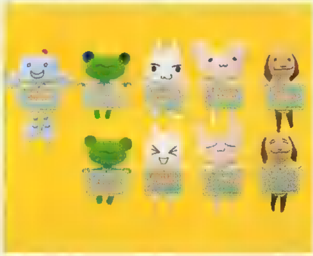
ピカチュウに続いて、最近のお子さまマーケットを席巻するキャラクター「おじゃる丸」のキーホルダー。携帯あたりにつけておけば、子供たちの羨望をあびること間違いなしのビッグアイテムだ。ちなみに大御所北島サブちゃんが歌うテレビ主題歌、そしてプリンを賛美するエンディングテーマも名曲だぞ。

発売元のエイコーというのは、プライズマシン[illegible]の景品を専門に[illegible]メーカー[illegible]。[illegible]ラクターの[illegible]品をたくさん出しているのだ。ビデオメーカー以外のプライズも要チェック[illegible]。

「どこでもいっしょ」メッセージぬいぐるみ

●全9種類 4月登場予定
発売元：ナムコ

すっかりおなじみの「どこでもいっしょ」のキャラクターたちがメッセージボードを持ったぬいぐるみになった。みんな交通安全メッセージを持ってるから愛車にくっつけよう。もちろん、原付きやチャリンコにだってくっつけられないことはないぞ。というわけで「人生長いからゆっくりはしるッス」。



仲本工事 ジャンピングマスコット

●全5種類 4月登場予定
発売元：セガ・エンタープライゼス

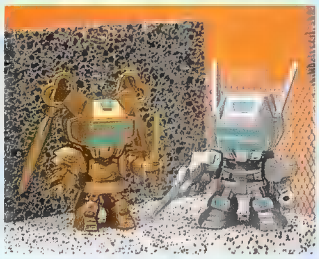
「8時だよ全員集合」で唯一(？)、仲本工事氏がメインを張る体操のコーナーがあったことを覚えているでしょうか？ このマスコットは、アイドルさえできないマット運動を平然とこなす彼の栄光を完璧に再現したものです。ぜひともとび箱やトランポリンを作ってあげてください。



電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 電脳合金フィギュアリミテッドエディション

●全2種類 4月登場予定
発売元：セガ・エンタープライゼス

アーケード新バージョンも発表された「バーチャロン・オラタン」の金属製フィギュア。全高10センチと小型サイズだけど、その存在感は圧倒的。ドリームキャスト版のオラタン発売を記念した限定モデルのためレア度激烈。シルバーのテムジンとゴールドのフェイ・イェン、並べて飾りたいね。



仮面ライダークウガ ぬいぐるみ

●全4種類 5月登場
発売元：バンプレスト

6年ぶりのテレビ放送が開始された新・仮面ライダーのぬいぐるみ。オートバイを自在にあやつる(といってもオートレースのCMではない)、新しいライダーの名は「仮面ライダー クウガ」。テレビ放映開始を記念して緊急発売される。戦闘能力に応じて変わるボディカラー4色がそろってるぞ。



ブルース・リー ベンダブルフィギュア

●全5種類 5月登場
発売元：バンプレスト

あの鍛え抜かれたブルース・リーのボディーが手の中で蘇る！ 針金を仕込んでいるためどんなポーズでもでき、ヌンチャクなどの武器もおまけで付いてくるから、「燃えよドラゴン」などなど映画の名シーンを再現することができるぞ。うーん、敵役も出してほしいぞ。



筐体百景

電映心象スケッチ

三之回
想いの眠る場所

「ゲームセンターから姿を消した筐体たちは、
どこへいくのであろうか」
かつて、そのような疑問を抱いた少年が、いた。

モニターの中に虹を刻み、
ジョイスティックで夢を紡ぐ。
無限の空間への扉、それが筐体であった。

かくして、少年は大人になり、筐体たちの
行き付く先を知った。
そこに積まれていたのは、無限への扉ではなく、
物言わぬ廃材たちであった。
二度と夢を映し出すことないモニターたちは、
漆黒だけを、ただ静かに映し出していた。

しかし。

そこには、確実に「夢の残り香」が存在していた。
傷だらけのボタン。
タバコの焦げ跡。
擦り切れたスティックボール。
店員の手書きのインストカード。

夢は確かに存在した。
筐体たちは、力強く、そう語っていた。

それは「なれの果て」ではなく、
静かなる眠りなのだ。
夢を見ることのない、醒めることのない、
眠りなのだ。



Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

協力：株式会社トライ


CAPCOM
進化した。
が
ーローバトル
態!!
ソンソン
リュウ
モリガン
ストライダー飛竜
豪鬼
ザンギエフ
ガイル
ジン
キャプテンコマンドー
アナカリス
バレッタ
ハヤト
アミンゴ
総勢28+α人!! ヒーロー達が
激突するVS.シリーズ最新作!!
ドリームキャストと連動!
さらに広がるVS.ワールド!
極限まで研ぎ澄まされたVS.シリーズが、アーケードの新世代標準ボード「NAOMI」の驚異の処理速度と圧倒的なCGパワー、そして"ドリームキャストとの連動"という超注目要素によって、さらなる進化をとげた!! 家庭からアーケードへ!! 可能性はどんどん広がる!!
ドリームキャスト版「MARVEL VS. CAPCOM 2」でアーケード版と連動するためのファイル"VS.COM"をビジュアルメモリにセーブせよ!!それをアーケード筐体にセットすると…何かが起こる!!
※VM対応筐体で使用可能です。
ビジュアルメモリ(VM)対応!
ドリームキャスト・コントローラ対応!
ゲームセンターに「C型パネル」筐体があればドリームキャスト・コントローラをつなぐことができる!!レバー操作が苦手な人も大丈夫!! もちろんドリームキャスト・コントローラの拡張ソケットも使えます。
さらに!! ぷるぷるぱっく™対応ドリームキャスト・コントローラに別売の「ぷるぷるぱっく™」を差し込めば、ゲームの状況にあわせて振動して、リアル感倍増!! ヒーロー達の闘いを振動(ぷるぷる)で体感できます!!
※C型パネル:ドリームキャスト・コントローラが接続可能なコントロールパネルです。
CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-6947-4540
●最新情報発信中!!
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
セルピュータ 最新情報
「マーヴルVS.カプコン」オリジナル・サウンドトラック
絶賛好評発売中!! 2,100円(税込)CPCA-1005
★<最新情報が満載のカプコンホームページへアクセス!!> http://www.capcom.co.jp/



NAOMI
MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes
マーヴル VS. カプコン 2 ニュー エイジ オブ ヒーローズ
キャプテン・アメリカ
ベノム
スパイダーマン
アイスマン
Dr.ドゥーム
ハルク
ガンビット
サイクロップス
ウルヴァリン
シュマゴラス
ジャガーノート
マグニートー
マロウ
ケーブル
ルビィ ハート
●今度は3人だ!! 3ON3チームバトル!!
3人のヒーローとシンクロ!! 2ON2を凌駕する、高次元のバトルが待っている。
●ハイパーコンボを連続発動。驚愕!!ディレイドハイパーコンボ!!
強力無比の最大3連続ハイパーコンボを使いこなし、勝利をその手につかめ。
●3タイプから選択できる。新生、ヴァリアブルアシスト!!
3人のキャラを各々どのタイプにするか?いつパートナーを呼び出すか?
全ての選択がプレイヤー次第の今、まさに無限のバトルシーンが展開する!!
画面は開発中のものです。
MARVEL: TM & © 2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
STRIDER: ©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
This video game has been produced under the license from Marvel Characters, Inc.
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
3ON3
株式会社カプコン
＜ＡＭ事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号（新宿三井ビル11階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



COIN-OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

平成12年4月30日発行

9784756134059

ISBN4-7561-3405-X

C9476 ¥648E

1929476006486

雑誌63601-16 Printed in Japan 凸版印刷